POR SÓLO 3,50€

REVISTA OFICIAL NINTENDO | 3DS | Wii | NINTENDO DS | Wii U

237

Nintendo®





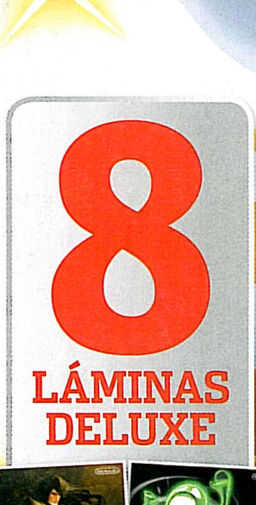
NOVEDADES

LEGO BATMAN 2
THEATRHYTHM FINAL FANTASY
AMAZING SPIDERMAN
BEAT THE BEAT

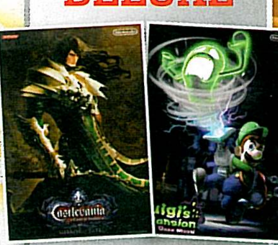


¡ALUCINA!

NINTENDO 3DS XL
La nueva consola llega el 28 de julio



8 LÁMINAS DELUXE



Castlevania
Luigi's Mansion 2
Heroes of Ruin
Profesor Layton
New Super Mario Bros. 2



El nuevo super éxito para 3DS





¡PROBAMOS 9 JUEGOS DE Wii U!

Batman Arkham City Pikmin 3 **ZombiU**
Rayman Legends **Nintendo Land** Project P-100...



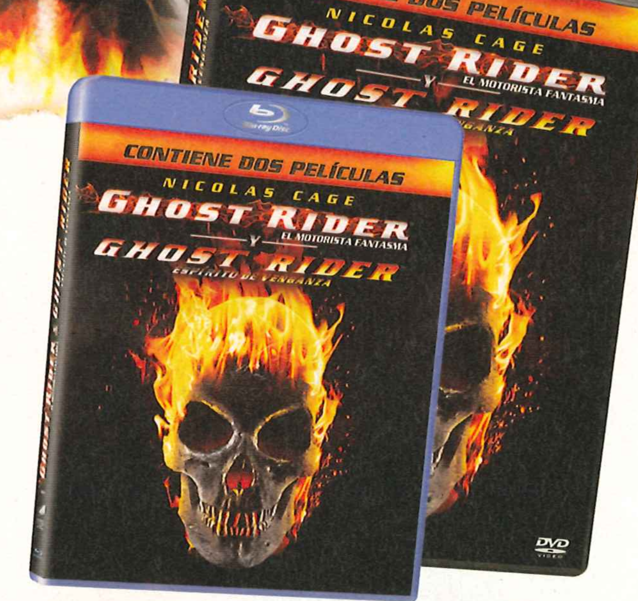
SALVAD A LA PRINCESA...
New SUPER MARIO BROS.™ 2
UN PLATAFORMAS
DE LA VIEJA ESCUELA
QUE PODRÁS JUGAR
CON UN SOCIO
WWW.YOUTUBE.COM/NINTENDOES
WWW.IWATAPREGUNTA.ES
© 2012 Nintendo. Program © 2012 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS.
3
www.pegi.info
Proporción real
NINTENDO 3DS
NINTENDO 3DS XL
Adaptador de corriente NO incluido en la
Nintendo 3DS™ XL. Es compatible con el cargador
Nintendo DSi™, Nintendo DSi™ XL y Nintendo



A LA VENTA EL 17 DE JULIO

EN DVD VIDEO Blu-ray 3D Blu-ray Disc
Y PLATAFORMAS DIGITALES





TAMBIÉN DISPONIBLE
EL PACK CON LAS 2 PELÍCULAS

Bienvenidos

Revista Oficial Nintendo

Nintendo®

10 cosas en las que creo

Al pasar las páginas de la revista, encontraréis cosas que os interesarán, otras os inspirarán, algunas os divertirán y estoy seguro de que todas os dirán algo. A mi muchas de ellas me hacen creer. En que estoy feliz con mi trabajo, en que adoro hacer esta revista y en que mi pasión es informar de todo lo relacionado con el mundo Nintendo. Estas son algunas de las cosas en las que creo, pero hay más:

1. Creo en Wii U, creo que es la consola del futuro, el sistema de entretenimiento del futuro.
2. Creo que el mayor tamaño de las pantallas le queda perfecto a la 3DS.
3. Creo que el futuro pasa por crear universos sociales como Miiverse. Y por rodearlo de medidas adecuadas de protección.
4. Creo que los grandes juegos todavía tienen mucho que ofrecer con el aliciente de una nueva pantalla en las manos.
5. Creo que Wii ha tenido una vida sensacional. Que no le ha faltado de nada, y que ahora, en la "vejez", está gozando de una "jubilación" privilegiada (Last Story, Project Zero, Inazuma Eleven, Epic Mickey 2...).
6. Creo en las grandes sagas y también creo en la necesidad de innovar y de romper paradigmas.
7. Creo en GTA y en que sería un juego imprescindible para Wii U. Y también creo que Rockstar tiene otros planes.
8. Creo que Castlevania de Mercury Steam va a ser uno de los bombazos del año. Y creo que los de Enric Alvarez han hecho un trabajo excepcional.
9. Creo que Call of Duty llegará a Wii U, aunque no sé cuándo, y creo que Activision será una de las compañías que mejor lo va a hacer en la nueva consola.
10. Creo en los Nintendo Direct. A veces son más reveladores que viajar hasta Los Angeles y bregar 8 horas con infernales moquetas y miles de personas.



> "Creo en los juegos de Mario; creo que Nintendo se reinventa con cada uno que lanza



El equipo de la Revista Oficial



Gus "Carbonero" Este mes he hecho más entrevistas que Sara en la Eurocoopa.



Roberto J. R. Anderson Tras meses, aun sigo divirtiéndome con Inazuma 2.



Víctor Navarro Los '12bits' de Mutant Mudds están exprimiendo mi 3DS.



Luis Galán Emulando la Euro en el PES 2012 de Wii. ¡Me siento Del Bosque!



Samuel González VVVVV y Mutant Mudds. Dos piezas que son joyas descargables.



Daniel Atienza Por fin con Project Zero 2 Wii Edition, toca pasar un poco de miedo.



Nacho Bartolomé Llega el verano, toca hacer surf... ¡en Pokémon Edición Blanca!



Laura Gómez Nadie me advirtió que perdería las huellas dactilares con Beat the Beat.

5 cosas que hemos hecho este mes...



1. Tomar contacto con Wii U en el **spanish E3** que Nintendo montó en su showroom: Nintendo Land, Pikmin, Batman... ¡lo hemos probado todo!

2. Desmontar mitos de manos del psicólogo **Richard Wiseman** experto en cazar fantasmas. Project Zero y Spirit Camera no nos darán tanto miedo...

3. La nueva **3DS XL** ha pasado por nuestras manitas. ¡BRILLANTE!

4. Hemos probado en exclusiva el nuevo **Epic Mickey 2.** No sabéis las sorpresas que guarda...

5. Hemos celebrado la **victoria de la Roja** como merece. Vamos, que casi no llegamos a este cierre.

Lee el código QR con tu 3DS

y descarga la demo o visualiza pantallas 3D



Descarga la demo de eShop



Visualiza galería de pantallas 3D

Sigue estos pasos:
1. Conecta tu consola a Internet y actualízala.
2. Pulsa L o R desde el menú home de la 3DS.
3. Pulsa el botón QR code en la pantalla táctil.

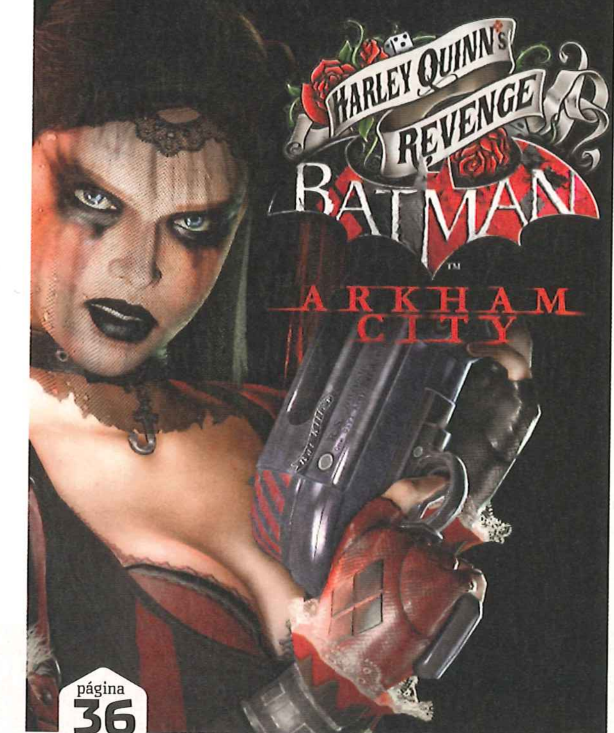
Más info: qrcode.nintendo.es

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 237

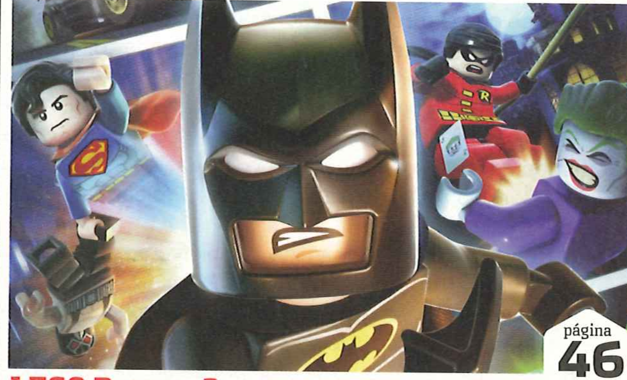
página 24

New Super Mario Bros. 2 nos enseña sus últimas pantallas y las imágenes que todos buscan.



página 36

Wii U Así es el primer contacto con 9 nuevos juegos.



página 46

LEGO Batman 2 es sin duda la novedad del mes.



página 76

Epic Mickey 2 Alucinarás con sus nuevos poderes.

Todos los juegos de este mes...


¡Ayuda a Morgane a convertirse en la pirata más famosa del Caribe!
CAPTAIN MORGANE
-and the Golden Turtle-
A la venta en GAME
Tu especialista en videojuegos
» ¡Únete a Morgane desde que es una inocente niña de 8 años, hasta convertirse en la pirata más famosa del Caribe!
» Usa el ingenio para averiguar los misterios del juego.
» Una fantástica aventura gráfica llena de colorido y acción.
» 40 personajes diferentes, en más de 50 escenarios distintos.
www.badlandgames.com
12
www.pegi.info
BAD LanD GAMES
PS3
PlayStation 3
Wii
NINTENDO DS
Reef Entertainment
Published by Reef Entertainment Limited 2011, All Rights Reserved. Reef Entertainment is a registered trademark of Reef Entertainment Limited. All Rights Reserved. © and ™ Wizarbox 2011. All Rights Reserved. CAPTAIN MORGANE AND THE GOLDEN TURTLE is a registered trademark of Wizarbox Limited. All Rights Reserved, used under license by Reef Entertainment, All Rights Reserved. CAPTAIN MORGANE AND THE GOLDEN TURTLE was developed by Wizarbox. All Rights Reserved. All other trademarks and logos are the property of their respective owners. All Rights Reserved. Wii is a trademark of Nintendo. © 2012 Nintendo. Nintendo DS is a trademark of Nintendo. © 2012 Nintendo. "PS", "PlayStation" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company.





La mayor pantalla en una portátil Nintendo

La nueva 3DS es XL



+info
Satoru Shibata, presidente de Nintendo Europa, presentó la XL en un Nintendo Direct desde el almacén de la compañía en Alemania.

La revisión de Nintendo 3DS sale a la venta el 28 de julio, en azul, rojo y plateado.

La pantalla 3D y la táctil inferior son un **90% más grandes**. Por ser más precisos, el tamaño de la 3D pasa de 3.53 a 4.88 pulgadas, y el de la inferior de 3.02 a 4.18. Sin embargo, a pesar de las nuevas dimensiones, la consola sólo aumenta de tamaño un 46% con respecto a Nintendo 3DS, y la revisión la dota de bordes más finos y de un aspecto mucho más estilizado.

El peso pasa de los 235 gr. de Nintendo 3DS a los **336 gr.**, pero la batería también aumenta su rendimiento: si en 3DS duraba de 3 a 5 horas, en la XL se situará en un rango entre **3,5 y 6,5 horas**, según el uso que le demos (mas aun, sube hasta las 10 horas si solo utilizamos juegos de DS).

La tarjeta SD que vendrá con la



TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES



pág 10
New Art Academy
Ya has visto la GRAN pantalla de la nueva 3DS XL, ahora toca pintar sobre ella...



pág 14
Nuevos Pokémon
Todos los detalles sobre los nuevos juegos de Pokémon para DS y la eShop de 3DS



pág 18
Simon Belmont
El anuncio de un nuevo Castlevania para 3DS trae a la actualidad al caza vampiros Belmont.



La 3DS y la 3DS XL poseen diferencias de tamaño apreciables. Aquí tenéis una comparación que os puede hacer una idea de las dimensiones.



Rubén Guzmán ya ha podido comprobar cómo le sientan a los juegos las nuevas dimensiones de las pantallas de 3DS.

consola también aumenta de **2 a 4 GB su memoria**, lo que vendrá de perlas para los nuevos juegos que se ofrecerán descargables, caso de New Mario BROS. 2 (17 de agosto, también formato físico tradicional). Y por supuesto, la oferta de contenidos de vídeo también aumentará y podremos aprovecharlos con la nueva tarjeta.

¡Ya la hemos probado!

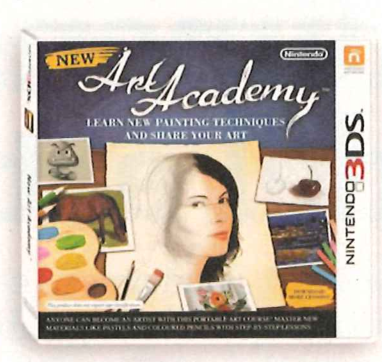
Plateado y negro, rojo y negro o azul y negro serán los colores disponibles. El presidente de Nintendo Europa ha confirmado que la consola se pondrá a la venta sin cargador, pues en realidad es el mismo de 3DS y DSi con lo que muchos usuarios ya disponen de él, y de este modo se abarata el producto. No obstante también se lanzaría un pack con cargador y base de carga para la nueva XL (que tampoco vendría de serie).

Nosotros la hemos probado con varios juegos, y las sensaciones son óptimas. Es **más cómoda al tacto**, con una posición más natural para los dedos de los gatillos. Y lo de la pantalla superior es otro mundo. **Su tamaño impresiona** y la nitidez con la que se ven los juegos es enorme: son más brillantes, con menos reflejos y apenas se nota aumento en los "dientes de sierra" aunque la definición es la misma que en 3DS. La mayor superficie de la pantalla táctil también la hace más versátil. Además, el acabado, que recuerda al de DSi Xl, es **muy elegante**.

Incluso con la pantalla más grande, la idea de Nintendo sigue siendo que la consola tenga un precio de venta razonable, y de hecho en algunas tiendas que ya anuncian la consola, su precio está alrededor de los **199 Euros**.

Juegos para quererla

Nintendo anima el estreno de 3DS XL con dos programas a la medida de sus nuevas posibilidades: New Art Academy y Deluxe Freakyforms.



New Art Academy es un completo estudio de arte, con lecciones que ofrecen sencillas **guías paso a paso** tanto para maestros del pincel como para principiantes del dibujo. Esta entrega **aumenta los materiales** (lápices de colores, pasteles) **y los accesorios**, gracias a un nuevo bloc en el que podrás probar la herramienta elegida y el círculo cromático para ayudarte a escoger colores similares o complementarios. Además, el juego te invita a compartir tus obras a través del correo o SpotPass. Y te convierte en un profesor virtual. Pero si quieres más información en detalle de este juego, solo tienes que pasar la página.



La imaginación y creatividad también se desatan en formato XL con **Freakyforms Deluxe: ¡Tus creaciones cobran vida!** Ya sabes, tienes una "pizarra" en la que crear formines a partir de las formas, partes del cuerpo y colores disponibles. Además de nuevas partes del cuerpo entre las que elegir, como alas o ruedas, la entrega deluxe incluye un **nuevo modo RPG** y posibilidades como: exhibir tus formines a otros usuarios de 3DS, compartirlos por StreetPass y Códigos QR, e incluso un modo descarga para que otro amigo juegue contigo sin necesidad de tenerlo.



3DS

La nueva dimensión del arte

New Art Academy se estrena en el mejor lienzo posible: las enormes pantallas de 3DS XL, y justo el mismo día que sale a la venta la consola: el 28 de julio. ¿Qué novedades traerá?



+info

A partir del 24 de julio en **www.aqui-pintamostodos.es** encontrarás una plataforma donde se compartirán lecciones y obras hechas por niños y profes de EducaThyssen. El Museo Thyssen también creará sus propias lecciones

Hasta ahora, 3DS había dado rienda suelta a nuestro talento artístico con juegos descargables como **Colors! 3D** o aplicaciones como el Correo Nintendo, pero si alguien podía enseñarnos a crear verdaderas obras de arte con el stylus, ese es Vince, el profesor de **Art Academy**, que vuelve por la puerta (o pantalla) grande con el estuche lleno de nuevas lecciones, técnicas y utensilios.

Creatividad desde otra perspectiva

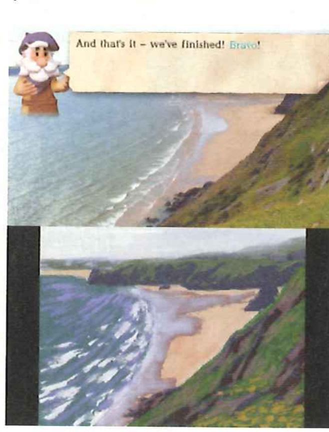
Por primera vez, algunas lecciones incluirán vídeos en 3D que mostrarán el agua de un paisaje en movimiento o las hojas de los árboles mecidas por el viento, aunque también podremos explorar una misma imagen desde varios ángulos para captar su volumen real. Además, habrá nuevos accesorios como un bloc, un círculo cromático o el esfumado, perfecto para mezclar pasteles. Pero veamos qué más nos depara este reformado taller...

Te dice qué pasos dar

Habrá más de 30 lecciones de iniciación y avanzadas.

El profesor Vince nos enseñará a dominar todo tipo de técnicas, estilos y materiales a través de minuciosas guías paso a paso, explicadas con toda claridad y con algunas de las imágenes de referencia apoyadas en vídeos 3D. Vince puede ser tu "GPS" artístico, de manera que él te vaya diciendo qué pasos debes dar y tú los vayas ejecutando en un lienzo real. Te sorprenderá comprobar lo sencillo que es aprender y mejorar tus destrezas.







cademy



Domina

Pinceles, lápices, colores, brochas...



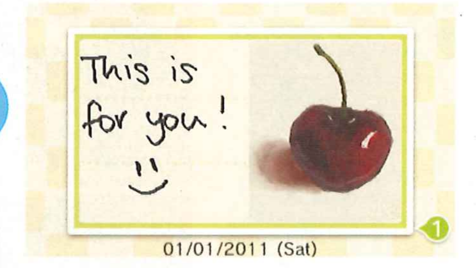
Encontraremos una gama mucho más variada de lienzos (áspero, con textura, fino...), pinceles (según grosor y longitud de las cerdas, con perdón), tipos de lápiz (2B, HB, carboncillo...) o pasteles, que podremos mezclar con la técnica del esfumado. También se podrán usar cuadrículas como guía y aplicar zooms.



Comparte

Podrás intercambiar obras por SpotPass.

A través del Correo Nintendo y de la conexión local, podremos enviar y recibir dibujos creados en Pintura Libre, pero además, nos convertiremos en profesores (como Vince) al crear y compartir nuestras propias lecciones interactivas, con las que enseñaremos a otros amigos a pintar con nuestra técnica y estilo.



LA IDEA DE NEW ART ACADEMY ES QUE CUALQUIERA PUEDA HACER OBRAS INCREÍBLES, AUNQUE NO SEPA DIBUJAR

Lleva a la práctica

Suéltate en Pintura Libre.

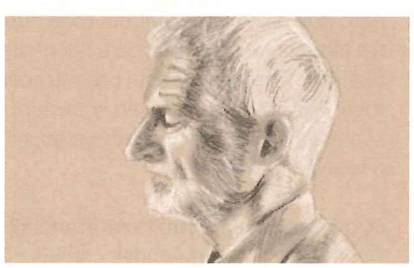
Este modo será como un lienzo en blanco donde garabatear a nuestro gusto o aplicar las técnicas aprendidas utilizando 60 imágenes de referencia (flores, manos, castillos, animales...). Para ello, dispondremos de todos los utensilios necesarios, y una vez terminadas las obras, se guardarán automáticamente en la tarjeta SD.



Explora cada estilo

Retratos, paisajes, anatomía...

A través de los cursos prácticos, New Art Academy irá ampliando nuestros conocimientos sobre el estudio de la iluminación, la teoría del color, la textura, los principios de composición, la perspectiva atmosférica, los puntos de fuga, la anatomía facial, el retrato con pasteles, la construcción en figura humana, las proporciones, el volumen... Vamos, para salir pintando.



Exhibe tu arte

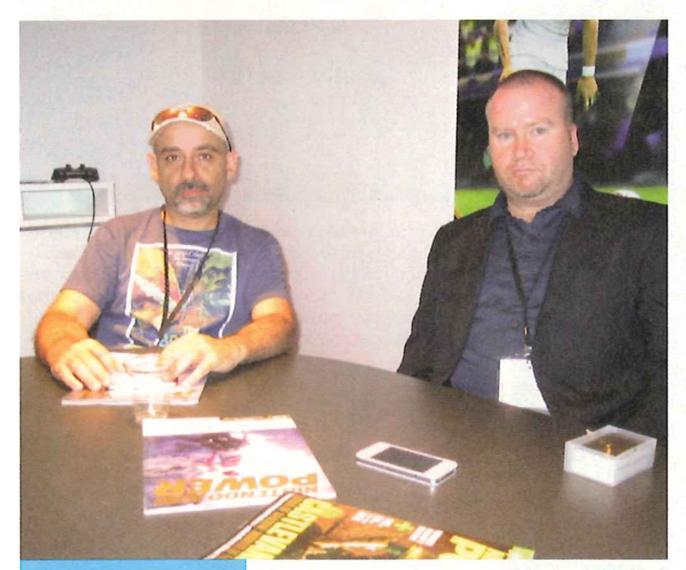
Montarás tu propia galería de arte en 3D.

Una de las novedades más interesantes será el museo virtual en 3D, en cuyas salas podremos colgar nuestros cuadros, ponerles diferentes marcos y contemplar el resultado como visitantes de nuestra propia exposición. Y será lo suficientemente grande.



Entrevista con...
Enric Alvarez y David Cox

El líder de Mercury Steam y el jefe de desarrollo de Konami nos hablan de Castlevania 3DS.



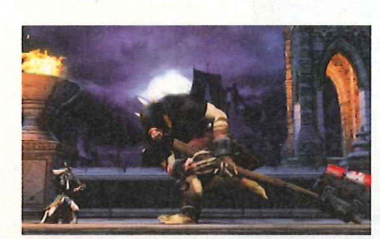
Perfil

Enric Alvarez es director de Mercury Steam, compañía afincada en San Sebastián de los Reyes (Madrid). Entre sus juegos figuran Clive Barker's Jericho y Lords of Shadow. **David Cox es jefe de desarrollo en la división europea de Konami,** y lleva trabajando en la saga desde 1997.



Simon y Belmont, los protas de Mirror of Fate.

El nuevo Castlevania





Mirror of Fate saldrá en exclusiva en 3DS como secuela directa de Lords of Shadow, diseñada por Mercury Steam, y nos situará 25 años después de la primera parte. Mezclará su sistema de combate con la jugabilidad clásica en 2D de la saga, narrado con un argumento alucinante en el que descubriremos la verdad sobre la familia Belmont. En Mirror of Fate habrá 4 personajes jugables, cuatro herederos del Clan Belmont, que transitarán por un enorme castillo con sus pasadizos, bóvedas, salones y mazmorras plasmados en increíbles gráficos 3D.

¿Cómo afrontasteis el desarrollo de un nuevo Castlevania para 3DS?
Enric: Desde que empezamos el desarrollo en 2007, no te puedes imaginar la pasión que hemos depositado; desde el primer momento, nos lo tomamos como nuestra gran oportunidad de hacer algo memorable.

¿Cómo fue la propuesta de Konami?
Enric: Cuando nos propusieron reinventar la saga Castlevania, supimos que iban en serio, así que pusimos toda la carne en el asador. Te guste o no Lords of Shadow, se nota el mimo con el que está hecho cada rincón del juego, y al final, las ventas nos dieron la razón: es el Castlevania mejor vendido de la saga.

¿Seguís sintiéndoos los 'locos' de la industria o trabajar con compañías como Konami os ha vuelto formales?
Enric: Nos sentimos exactamente así.
David Cox: Mercury Steam ha crecido como estudio, pero la pasión de la que habla Enric sigue viva como el primer día. Nos reunimos por primera vez en 2005-2006, y aunque en ese momento no llegamos a trabajar juntos, me sorprendió la dedicación que ponían en su trabajo. El resultado de esa actitud hizo que los fans deseasen ver nuestro próximo proyecto común.

¿Cómo ha influido en Mirror of Fate vuestra experiencia con la saga?
Enric: Si has jugado a Lords of Shadow, percibes el nivel de esfuerzo que hemos puesto en todos sus apartados, no sólo el visual. Esto lleva muchísimo tiempo, pero nos propusimos volcar toda nuestra alma en el proyecto para hacer algo distinto. Y hoy estoy aquí porque acertamos. Pero todo se basa en la pasión: ya sea en el diseño de cada enemigo, nivel o mecánica del juego.

¿Qué Castlevania fue la referencia?
David Cox: Hay similitudes con los clásicos. Hemos revisitado el Castlevania original, Simon's Quest, Dracula's Curse, Castlevania IV, pero sólo los hemos tomado como fuente de inspiración. Aunque hay aspectos que aparecen en nuestro juego, también hemos querido darle un nuevo aire a la saga.

¿Qué elementos habéis rescatado?
Cox: El scroll lateral 2D, el tamaño del mapa, el estilo "Metroidvania", aunque más bien hemos querido trasladar Lords of Shadow a la portátil. Tras escuchar a los fans, supimos que les había gustado el combate, su profundidad, sus dosis de estrategia... Y al mismo tiempo, pedían más exploración y zonas que revisitar.

¿Qué funcionalidades de 3DS habéis aprovechado?
Cox: Aparte del efecto 3D, vamos a hacer uso de SpotPass, pero de momento no podemos desvelar más detalles. También se aprovechará la función táctil para hacer anotaciones en la pantalla del mapa, al estilo de Zelda.

¿Qué nos puedes adelantar sobre las habilidades de los personajes?
Cox: Por ejemplo que a diferencia de Belmont, Trevor podrá efectuar el doble salto. Las anotaciones táctiles servirán para recordar qué zonas del castillo son accesibles con las habilidades específicas de cada uno de los héroes.

> "TODO SE BASA EN LA PASIÓN: YA SEA EN EL DISEÑO DE CADA ENEMIGO, NIVEL O MECÁNICA DE JUEGO"

¿Cuál será el papel de Drácula?
Cox: Básicamente, nos propusimos crear una trilogía sobre Drácula. Siempre ha sido el enemigo final de cada Castlevania y reaparece cada cien años. Él será el centro del universo. Cuando juegues con él como protagonista en Lords of Shadow 2 vas a empatizar con él, vas a entender el porqué de sus actos y su relación con los Belmont. Será una tragedia épica sobre el personaje. ¡Puede que hasta sientas pena por él!







Las cajas finales de las nuevas ediciones ofrecen este aspecto tan apetecible. La fecha de estreno está confirmadísima. ¡Bien!

DS 3DS

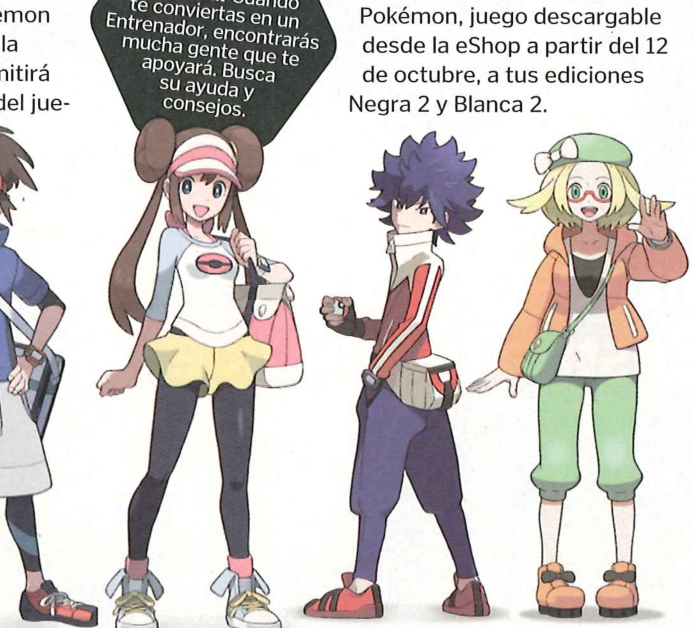
El 12 de octubre empieza la nueva era Pokémon

Pokémon Blanca 2 y Negra 2 para DS llegan con RAdar Pokémon para 3DS.

Dos años después de los eventos de Blanca y Negra, el universo Pokémon regresa a Teselia con una segunda entrega inédita en la saga. Esta secuela diseñada para DS nos mostrará áreas nuevas y lugares conocidos que han cambiado, significará el regreso de algunos personajes en otros papeles, como Cheren y Bel, y mostrará nuevas formas de Pokémon.

Tu aventura dará comienzo en la nueva ciudad Engobe, al suroeste de Teselia, en una zona que antes estaba deshabitada. Será el lugar donde recibirás a tu primer Pokémon entre los tres starters: Snivy, Tepig y Oshawott. Otra de las nuevas áreas es Ciudad Hormigón, ahí se encuentra Pokéwood, la meca del cine, donde podrás grabar junto a tu Pokémon favorito una película que después se emitirá en un sala dentro del juego. Tendrás una gran variedad de géneros para elegir, desde comedia romántica a terror. Y la audiencia las votará.

Podrás capturar Pokémon de otras regiones diferentes de Teselia. Y atento, porque si juegas en la 3DS, podrás además transferir los que hayas atrapado con RAdar Pokémon, juego descargable desde la eShop a partir del 12 de octubre, a tus ediciones Negra 2 y Blanca 2.

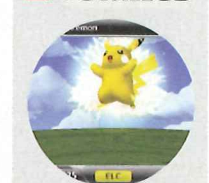


Toma nota de los héroes de la aventura. Cuando te conviertas en un Entrenador, encontrarás mucha gente que te apoyará. Busca su ayuda y consejos.

Kuro: ¡Te voy a machacar!

En Pokéwood podrás rodar tus propias películas Pokémon, decidir el argumento y las secuencias de combates.

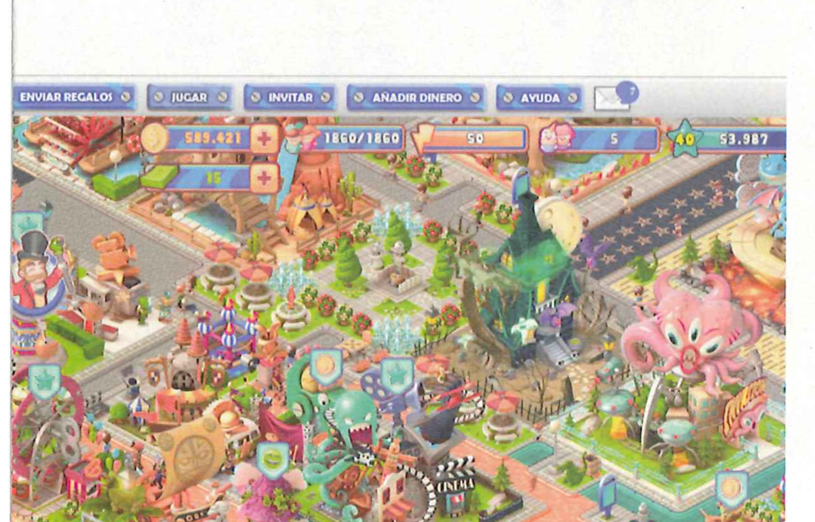
2Detalles



Pokédex 3D Pro es la versión mejorada de la Pokédex 3D original, que estará disponible en la eShop de 3DS este otoño. Incluirá información detallada de todos y cada uno de los Pokémon aparecidos en la saga.



RAdar Pokémon estará disponible en la eShop a partir del 12 de octubre. Se trata de un juego de puntería virtual idonde los Pokémon aparecen como si estuvieran en la vida real! Podrás atrapar Pokémon especialmente raros haciendo uso de la cámara de la consola, el control de movimientos y la tecnología de Realidad Aumentada. RAdar Pokémon incluye Pokémon muy difíciles de encontrar, como las nuevas formas Tótem o los Legendarios Tornadus, Thundurus y Landorus



Noticias desde 

Social Gaming

¿Están los departamentos de arte de la industria preparados para dar el salto?

Juan Pablo López Arenas, Artist Manager en Pyro Studios y Jefe de Arte de Paradise Club, subraya el gran cambio de dar el salto a los juegos casuales: "El reciclaje de artistas al desarrollo en contextos casuales conlleva dificultades de integración a veces difíciles de solventar". Los casual games introducen cuestiones como las restricciones del propio juego o los nuevos targets masivos, y resultan clave en el día a día de los profesionales. Cómo enfrentarse a ello es el reto con que lidian estos profesionales del sector.





Se habla de...





3DS

Spirit Camera

Ya está a la venta desde hace unas semanas, pero aun resuenan los ecos fantasmales de su presentación.

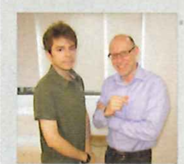
Fue el pasado 26 de junio. En el Madrileño Palacio de Linares, concretamente en la sala donde en teoría se aparece el fantasma de la joven Raimunda, hija ilegítima del Conde de Linares que fue emparedada en el Palacio en el siglo XIX (o eso dice la leyenda). Allí Nintendo presentó el juego **Spirit Camera**, la experiencia fantasmal para 3DS de los creadores de **Project Zero**, ante la inquietud de los periodistas convocados. La charla corrió a cargo de Manuel Curdí, de Nintendo Ibérica, y de un invitado de excepción: Richard Wiseman. Este caballero inglés es **investigador y profesor de Psicología** en la Universidad de Hempforshire (Reino Unido), además de autor de los libros "59 segundos" y "¿Esto es paranormal?". Wiseman nos tranquilizó, lleva 20 años estudiando sus fenómenos paranormales y aun no ha encontrado un solo fenómeno que no sea resultado de nuestra imaginación, y de como nuestro cerebro puede confundir percepciones para hacernos creer que vemos lo que no existe.

Por su parte, Manuel Curdí resaltó que eso es lo que hace precisamente Spirit Camera: gracias al uso de la Realidad Aumentada, nos hace buscar fantasmas en entornos habituales... y, lo que es peor: encontralos. Y además interactúa con las páginas del misterioso Diario Púrpura, cuadernillo que viene con el juego y que debemos examinar con la cámara de 3DS para avanzar en la aventura... si nos atrevemos. No sabemos si el Profesor Wiseman se ha atrevido a jugarlo.

SPIRIT CAMERA ES EL TÍTULO QUE MÁS PROVECHO SACA A LA REALIDAD AUMENTADA DE 3DS: CON LA CÁMARA DE LA CONSOLA EXAMINANOS EL ENTORNO Y LAS PÁGINAS DE UN DIARIO EN BUSCA DE ENTES...

Datos proporcionados por Nintendo.

El experto Richard Wiseman



Wiseman es profesor de psicología de la Univerdad de Hempforshire.

"Daría mucho dinero por ver un fantasma. Sería algo fantástico que a muchos escépticos nos gustaría vivir, aunque no va a pasar".

"La única vez que he pasado miedo de verdad fue en el palacio británico de Hampton Court, donde casi rompo una mesa antigua valiosísima que perteneció al rey Enrique VIII".

"Aunque no soy muy jugón, los videojuegos me parecen una buena forma de interactuar con los demás y con la tecnología. Creo en sus valores positivos".

"Lo divertido de Spirit Camera es que te mete en un mundo donde los fantasmas sí existen y te permite atraparlos con tu cámara."

"Si viese a un fantasma yo solo, pensaría que mi mente me está jugando una mala pasada, pero si lo viese acompañado y lo captase en una cámara, me quedaría impresionado".


HOBBY
DESCÚBRELO

HÉROES DE MODA
Número 16

Simon Belmont

El primer prota de la saga Castlevania renacerá pronto gracias a Mercury Steam.

En la cronología tradicional, Simón nació en 1667 y es descendiente de Trevor (prota de Castlevania III). Además, es el abuelo de Juste (héroe de Harmony of Dissonance). En la cronología de Mirror of Fate, es hijo de Trevor y nieto de Gabriel.

Su aspecto ha cambiado casi en cada juego. Por ejemplo, en Castlevania Judgement fue rediseñado por Takeshi Obata, creador manga Death Note. Esta nueva versión es la de Mirror of Fate, obra del artista español Jorge Benedito.

Derrotó a Drácula dos veces: en el primer Castlevania (Simon tenía 24 años) y en Castlevania II, donde tuvo que recuperar los restos de Drácula, resucitarle y volver a destruirlo para romper una maldición.

El Látigo Mata-Vampiros es legendario, y mejora con "power ups": pasa de látigo de cuero a látigo-cadena, o gana poderes mágicos. Simón también utiliza armas secundarias: la daga, el hacha, agua bendita, la cruz-búmerang o un reloj que detiene el tiempo.

SÓLO UN GRAN HÉROE PUEDE SER LA NÉMESIS DE DRÁCULA

Era uno de los protagonistas de la serie de dibujos "Captain N The Game Master" (NBC, 1989-1991). También apareció en Dream Mix TV: World Fighters, juego de lucha tipo Smash Bros., junto a Optimus Prime o Solid Snake.



ESTÁ DE MODA PORQUE...

Volverá en **Castlevania Lord of Shadows Mirror of Fate**, el juego que Konami y Mercury Steam lanzarán para 3DS este otoño. Junto a él, también serán jugables **Trevor Belmont** (en la imagen), **Alucard** y un cuarto héroe aún no revelado.

Los mejores juegos **de Simon**



Castlevania (NES, 1987) Simon blandió su látigo por primera vez para explorar el Castillo del Conde Drácula.



Castlevania II (NES, 1988) Subtitulado Simon's Quest, nos dábamos un garbeo por toda Transilvania.



Harmony of Dissonance (DS, 2002) Tras pasar el juego, podíamos jugar con un Simon de aspecto 8 bits.

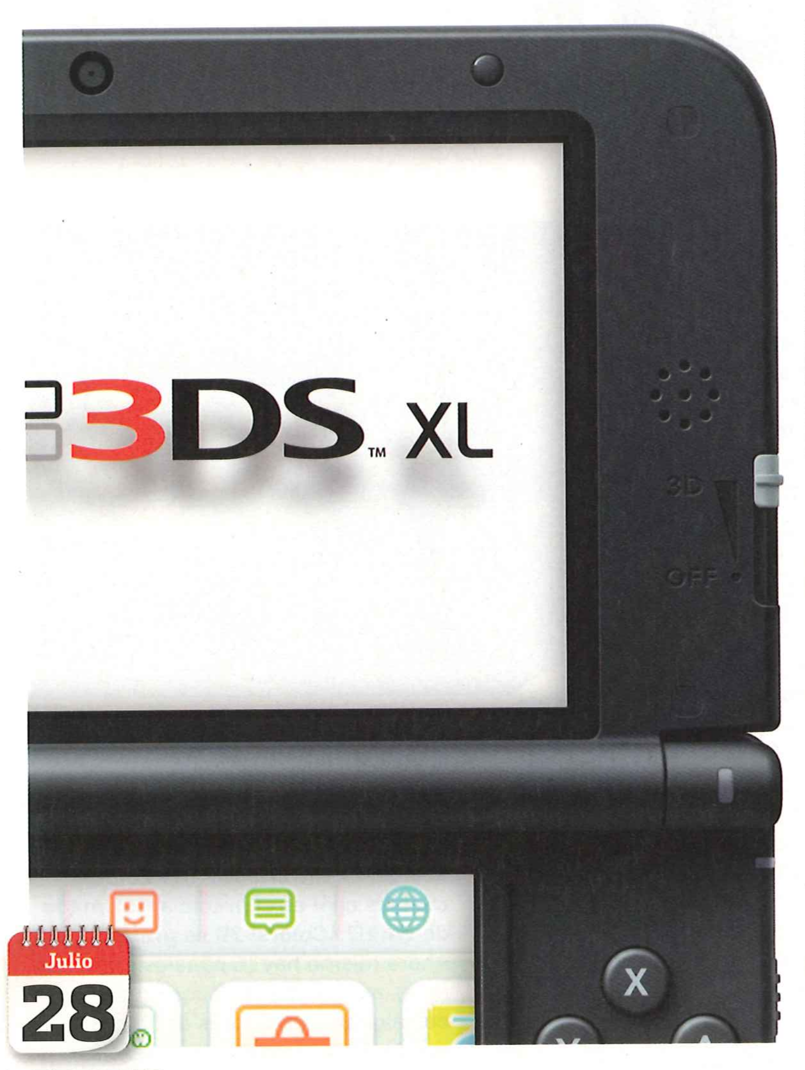


Castlevania Judgement (Wii, 2008) En este juego de lucha 1 Vs. 1 tenía un look de lo más gótico.



Agenda Nintendo

De 15 de julio a 15 de septiembre. Una selección ideal para disfrutar a tope las vacaciones.



3DS XL

Compañía Nintendo

Pantallas un 90% más grandes, tanto 3D como táctil, un diseño más redondeado y el peso justo. La nueva 3DS XL te sumergirá en las tres dimensiones con más intensidad que nunca. Y no solo por las pantallas, también por el mayor rendimiento de la batería y la capacidad de la nueva tarjeta SD, hasta los 4 GB (para descargarnos juegazos como New Super Mario Bros. 2). Llega en tres colores: plateado, rojo + negro y azul + negro.



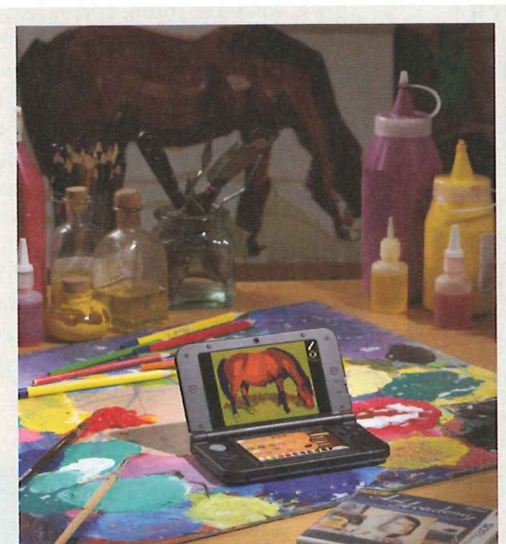
Wii/DS Brave

Compañía Disney Género Aventura/Acción

Versión peliculera que mezcla acción y aventuras con el objetivo de derrotar a feroces enemigos, romper una maldición y de paso salvar el reino. Ambas versiones estarán conectadas: en DS desbloqueas personajes exclusivos y misiones especiales para el modo para un jugador de Wii.







Julio 28

3DS XL New Art Academy

Compañía Nintendo
Género Dibujo

Todo es 'new' aquí: lecciones, materiales, habilidades. Pero la promesa de la anterior entrega sigue vigente, porque ya seas un maestro o estés dando tus primeros pasos en el mundo del arte, aprenderás algo nuevo.

3DS FreakyForms Deluxe

Julio 28

Compañía Nintendo
Género Aventura

Crea hasta 120 formines en esta versión deluxe que trae un modo RPG con el que aprovechar las formas de tus personajes, más streetPass y códigos QR para compartirlos.

Agosto 17

3DS New Super Mario BROS. 2

Compañía Nintendo
Género Plataformas

Mario vuelve con un plataformas 2D con el que se hará rico: hay 1 millón de monedas por recoger. Como todas esas monedas no caben en una sola mochila, necesita la presencia de Luigi en un modo para dos jugadores que será el primero en un Mario 2D portátil. No será el único estreno: llegará en formato físico y descargable.



Además...

	Consola	Fecha
Inazuma Eleven Strikers	Wii	Sep
Pokémon Ed. Blanca 2 y Ed. Negra 2	DS	12 Oct
Epic Mickey 2	Wii-3DS	Otoño
Castlevania Mirror of Fate	3DS	Otoño
Spy Hunter	3DS	Otoño
FIFA 13	Wii	Otoño
PES 2013	Wii	Otoño
Skylanders Giants	TODAS	Otoño
Rabbids Rumble	3DS	Nov



OJO CON...

Inazuma Eleven Strikers

El fútbol está de moda gracias a los triunfos de la Selección y a los episodios, televisivos y en la DS, de este megafenómeno que es Inazuma Eleven. Pronto llegará también a Wii.

¡Escribe, participa!

Entre todas las cartas y fotos sortearemos **1 CALL OF DUTY MW3 para DS**. Pon **Planeta Nintendo** en el asunto y escribe a:

revistaoficialnintendo@axelspringer.es

El buzón

Un espacio para los lectores, donde opinar, preguntar, enviar fotos, criticar...

LOS LECTORES OPINAN

Recuperando

"He vuelto a jugar al Animal Crossing de la Wii y he podido comprobar lo mal cuidado que estaba mi pueblo -¿pero como puede haber tantos hierbajos?- y no paro de pensar en cómo será el nuevo para 3DS"
Alejandro Zayas

De Andorra

"Hola R.O.N! Yo vivo en Andorra, en los Pirineos. Cuando pongo "Andorra" en residencia, automáticamente me bloquea muchísimas opciones como Nintendo Video, las transferencias, el programa de SportsNews, la Pokedex y otras muchas cosas"
Pol Guasch

La guía, por favor

"Buenas nintenderos. Me acabo de terminar Kid Icarus Uprising (un juegazo como pocos), y me encantaría que hicierais una "guía" de todos los retos que hay que superar, qué tesoros se obtienen y su posición en el mosaico. Lo comprenderé si no queréis hacerlo"
Andrea Liaño

¿Y los zurdos?

"Hola a todos, me llamo Alejandro. Recientemente he adquirido Dillon's Rolling Western, y estoy muy indignado por la discriminación que se hace a los zurdos al no tener la opción de cambiar el tipo de control"
Alejandro Partal

Mii World

"Hola revista oficial. Mis amigos y yo hemos ideado un juego llamado "Mii World", que trata de que eres un Mii y tienes casa, trabajo, tienes que comer... Creemos que mucha gente lo compraría."
Agustín Muñoz

Revista Pokémon

Jorge de la Torre

Hola R.O.N. ¿Puedo enviaros dudas por el Correo Nintendo? ¿Va a volver la Revista Pokémon? Si no, ¿a qué dirección puedo mandar mis "pokédudas"? ¿Qué juego me compro: Mario Tennis Open, Heroes of Ruin o espero a Luigi's Mansion 2? ¿Se sabe algo más de la versión de Animal Crossing para 3DS? Gracias.

Estamos recibiendo tal aluvión de códigos que no podemos contestaros a todos, pero sí os vamos a proponer una serie de desafíos mensuales (dibujos, fotos, cartas, torneos) a través del Correo Nintendo (mira en la última página). Sobre la Revista Pokémon, como ves cada mes estamos ofreciendo suplementos, extras y regalos que sustituyen a la revista Pokémon. Pero esperamos que vuelva con fuerza, claro, cuando lleguen los nuevos juegos... Heroes of Ruin ofrece la experiencia multijugador más completa, con desafíos diarios y chat de voz. Y sobre Animal Crossing, tenemos nuevas imágenes y fecha: primera mitad de 2013.





Heroes of Ruin ya es un megafenómeno. gracias a sus desafíos diarios y a su chat de voz. Prueba la demo con este código QR.

Paneles y colores

Víctor Pérez

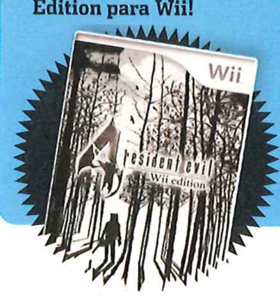
Hola R.O.N, ¿cuántos paneles de StreetPass hay? ¿Saldrá algún otro Resident Evil? ¿Habrá más Zeldas? ¿Sabéis cuál es el precio aproximado de Wii U? ¿Colors! 3D es gratis?

Ahora mismo hay 16 paneles (385 cromos), aunque en el E3 nos cruzamos con algunos redactores de Famitsu que tenían un panel secreto exclusi-

HAZTE UNA PORTADA

¿Eres un artista? Demuéstranoslo haciendo tu propia portada de Revista Oficial Nintendo. Envíala a nuestro mail y ¡PREMIO!

¡Y nuestra favorita este mes se lleva un RE4 Wii Edition para Wii!





Miguel Ángel Docampo (Asturias)



Alex Quesada (Tres Cantos, Madrid)

MIRA LO QUE HAN DICHO...

"La pantalla del Wii U GamePad no solo introduce un nuevo tipo de jugabilidad; redefine una dinámica completa"
Shigeru Miyamoto





"Vamos a utilizar toda nuestra experiencia y pericia en el desarrollo de juegos de lucha y acción, así como nuestras capacidades técnicas para trabajar los nuevos Smash BROS"
Masaya Kobayashi, de NAMCO BANDAI



"Me gustaría trabajarlo en ambas consolas. Hay muchas cosas que me gustaría hacer en el sistema de juego y en el argumento. Creo que la secuela superaría al original si pudiera hacer exactamente lo que tengo en mente"
Shun Nakamura, productor de Rhythm Thief



"Si manteníamos la estructura de desarrollo del nuevo Smash Bros. en secreto, solo serviría para alimentar los rumores. Y no podría trabajar en este título con libertad"
MASAHIRO SAKURAI, director de la serie Super Smash Bros

vo de Japón, pero seguro que en los próximos meses nos anuncian novedades sobre este tema. Sobre los futuros Resident Evil y Zelda portátiles no se sabe realmente nada: podría ser un remake de Majora's Mask, de A Link to the Past o un juego inédito. El precio de Wii U tampoco se ha anunciado (se espera conocerlo este otoño), pero Iwata dice que tendrá un "precio razonable"; casi tanto como el de Colors! 3D, que no es gratis, pero cuesta 6 euritos.

Wii y DS siguen vivas

Xavier Aguerre

Hola. ¿Cuándo llegará a España Inazuma Eleven para Wii? ¿Se esperan más juegos para DS o pocos? ¿Van a sacar algún Assasssin's Creed o algún juego revolucionario para mi consola Wii?

Inazuma Eleven Strikers llegará a Wii el 22 de septiembre de este año. A DS todavía le queda bastante cuerda con juegos como Pokémon Edición Blanca 2 y Pokémon Edición Negra 2 (que salen el 12 de octubre en España), Inazuma Eleven 3: Challenge to the World o Ace Attorney: Miles Edgeworth 2 (fechas no disponibles). Assassin's Creed III saldrá directamente en Wii U, y lo más "revolucionario" que jugaremos este año en Wii serán títulos como Dragon Quest X, seguido de Inazuma, Epic Mickey 2 y Lego El Señor de los Anillos.



Pokémon Ed. Blanca 2 y Ed. Negra 2 nos trasladarán de nuevo a Teselia, aunque encontraremos zonas nuevas y otras conocidas que habrán cambiado.



Dudas de conexión

Eloy Lopes

Hola, soy de Valencia y leo vuestra revista todos los meses. 1. ¿Cuánta distancia alcanza el StreetPass? 2. ¿Qué es SpotPass? 3. Para conectarse a internet con 3DS, ¿hace falta una conexión Wi-Fi en especial o con cualquiera sirve?

El alcance máximo de StreetPass es de 30 metros. SpotPass detecta automáticamente puntos de acceso inalámbricos a internet o redes LAN para descargar aplicaciones, vídeos y otros contenidos de forma directa. La mayoría de routers inalámbricos son compatibles con 3DS, pero si tienes problemas no dudes en consultar al servicio de soporte técnico de Nintendo.

Monos y soldados

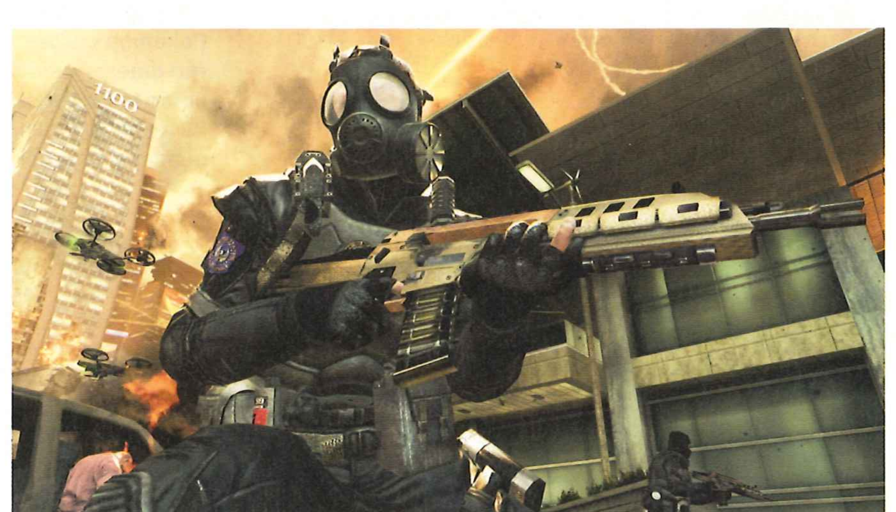
Alfonso del Pino

Donkey Kong 64 ha sido el juego que más me ha marcado. ¿Nintendo piensa sacar algún remake para Wii, Wii U o 3DS? ¿Habrá un Call of Duty en 3DS? ¿Tendría on-line? Gracias de antemano. Sois los mejores.

El remake de DK 64 es muy improbable, aunque no descartamos una nueva aventura para Wii U o 3DS. Por otro lado, Treyarch ha dejado caer que Wii U tendrá su adaptación de Call of Duty: Black Ops 2, aunque no hay nada de momento sobre una versión para 3DS.



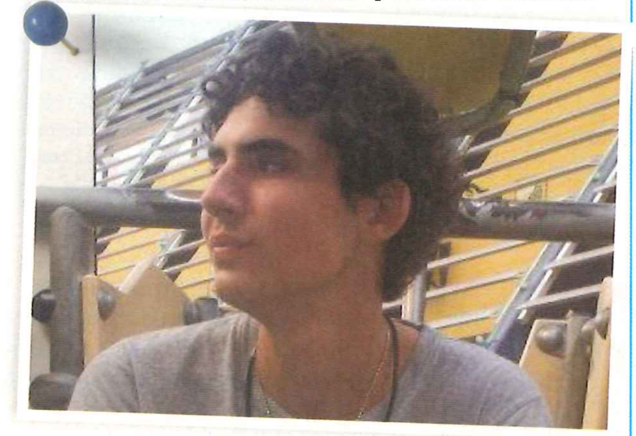
Irene Ruano (Zaragoza)



Call of Duty podría llegar a Wii U. Treyarch lo ha dejado caer y algunas revistas inglesas lo han recogido rápidamente en sus páginas.

LOS FANS DE NINTENDO

Miguel Tarin Morales. Os presentamos al campeón del torneo nacional individual de Mario Tennis Open, un valenciano de 18 años, nintendero y fiel lector de R.O.N.



¿Cuáles han sido tus "secretos" para ganar?
Quizás la propia suerte o quizás las horas que le he dedicado al modo online. Si te encuentras a alguien que solo tiene 1000 puntos mensuales, no te fíes, ya que puede marcarte 6-0 sin pestañear. Aunque suene un poco a "me he convertido en un monstruo", creo que la rabia al perder y querer ser el mejor me han hecho lo que soy ahora. Me he vuelto más profesional tras bastantes derrotas.

¿En qué más torneos has participado? ¿En cuál te gustaría participar?
Me inscribí en un torneo de The Last Story donde me veía con muy pocas o nulas posibilidades. Pero llegué a la final, y tras un comienzo catastrófico, me tocó una Esencia Arcana que te vuelve letal. En menos de un minuto me hice con el primer puesto y gané un Mario Party 9. ¡Fue una explosión de adrenalina! También participé en un torneo de Mario Kart 7 y llegué a las finales. Me gustaría participar en uno de Kid Icarus.

¿Cuándo te hiciste nintendero y qué géneros o juegos te emocionan?
De pequeño jugaba con GB Color y Advance SP, que me marcaron mucho. También me maravilló Monster Hunter para Wii, pero al tener la 3DS, descubrí Ocarina of Time, una "bestialada" de juego que me sorprendió muchísimo. Unos meses mas tarde iba a salir Skyward Sword, y ya tenía claro que no podía perdérmelo por nada del mundo. Aunque no me hice nintendero hasta hace 3 ó 4 años, ahora es una marca que me emociona oír. Mis géneros favoritos son el RPG, la acción y, sobre todo, la lucha: me encantan Street Fighter, Dragon Ball B. Tenkaichi y Tekken.

¿Cómo te definirías? ¿Cuáles son tus planes de futuro?
Soy tímido con la gente que acabo de conocer, y con la gente que me conoce soy demasiado extravagante, aunque no suelo darle mucha importancia a lo que piensan de mí. Hasta hace un tiempo quería ser Diseñador de Videojuegos, pero los profesores, familiares y amigos me solían decir que podía dedicarme al Periodismo, por cómo me expreso y escribo. Vamos, que me hincharon la burbuja.

¿Qué es lo que más te gusta de la revista? ¿Algún mensaje final para todos los lectores?
Llevo comprando la revista desde hace unos 5 años y ha cambiado mucho en todo este tiempo. El diseño y ese toque personal que le habéis dado a las páginas y secciones es genial. Y a los lectores, un aplauso por ser nintenderos y por ser tan buenos fans, algunos desde siempre.



Los Pokémon Legendarios Tornadus, Thundurus y Landorus, disponibles en RAdar Pokémon

Kingdom "Facts"

Andrés Candel

¿Qué juego me recomendáis: Pilotwings Resort, Nintendogs+Cats o Star Fox 64 3D? ¿En Kindom Hearts: DDD los combates serán en el escenario o como en Chain of Memories de GBA? ¿Las peleas solo serán con los monstruos nuevos, o también contra los Sincorazones? ¿Cuántos mundos podremos visitar?

Star Fox 64 3D es el más divertido y explosivo de los tres. Si nunca lo has jugado, no lo dudes. En cuanto a Kingdom Hearts: DDD, los frenéticos combates serán en tiempo real, si te refieres a eso. Los Sincorazón cederán su puesto de enemigos a los Devoradores de Sueños, y de momento hay once mundos confirmados.

Zona Pokémon

Juan José Núñez

Hola nintenderos. Vivo en Huelva pero no veo por ningún lado el icono de Nintendo Zone: ¿qué hago? Por otro lado, ¿la Pokédex 3D PRO y el RAdar Pokémon costarán dinero, o serán como la Pokédex 3D?

Para encontrar un punto de conexión a Nintendo Zone, debes pasar por alguno de los 25.000 hotspots que hay en toda Europa. Puedes consultarlos en www.nintendo.es. Hemos comprobado que en Huelva tienes dos (uno de ellos en la Avenida de Italia). No se han anunciado los precios de RAdar Pokémon y Pokédex 3D Pro, en cuanto lo sepamos os lo comentaremos. Ambos estarán descargables desde la tienda de 3DS, RAdar a partir del 12 de octubre y Pokédex 3D en otoño. RAdar nos permitirá capturar Pokémon que luego podremos llevar a las ediciones Blanca 2 y Negra 2; y en Pokédex 3D habrá datos de todos los Pokémon de la saga.

De Kirby a Ace Attorney

Juan Cerrolaza

¡Hola R.O.N! ¿Se sabe de un Ace Attorney para 3DS? ¿Y qué juego me recomendáis: Kirby's Adventure Wii o Kirby Mass Attack para DS? ¿Se sabe algo más de Layton y Animal Crossing para 3DS? ¿Y de Pokémon Blanco y Negro 2? ¿Se sabe si Layton vs. Ace Attorney llegará a España?

Kirby Mass Attack DS es más innovador, pero también te interesará el pack 20 Aniversario de Kirby con sus 6 mejores juegos, que podríamos catar a finales de septiembre. Layton y Pokemon B/N 2 lle-

@EN PLAN TWITTER



@MANUEL MELGUIZO ¿Cuál es la fecha de Luigi's Mansion 2? ¿Habrá secuela en Wii U? ¿Y se sabe algo de un Mario Tennis para Wii U?
Luigi's Mansion: Dark Moon llegará en Navidades y no se sabe si habrá secuela en Wii U. Tampoco hay previsto un Mario Tennis U, pero sería una idea muy interesante.

@KERMAN RODRIGUEZ Quería preguntaros si tenéis información sobre el juego de Hora de Aventuras que está desarrollando WayForward.
Gracias al creador de la serie, sabemos que llegará a lo largo de este año para DS y 3DS. De hecho, ya circulan algunas imágenes del juego y es realmente sorprendente.

@RAUL RUIZ ¿En el Spirit Camera hay online? ¿Aparecen solo fantasmas o también zombis?
Sólo fantasmas, a menos que tú seas un zombi, ya que aparecerás en el juego con la cámara. No tiene online.

@ALEJANDRO LLINARES Me gustaría saber cómo se consigue a

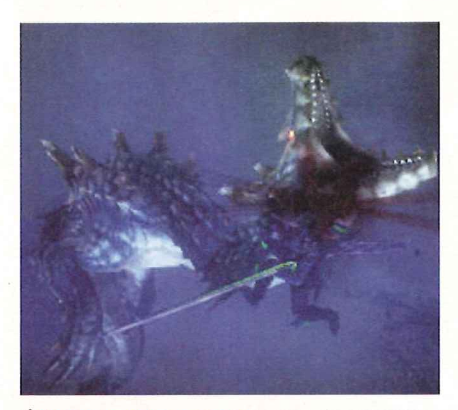


garán este año y Animal Crossing se hará esperar un poco más, hasta 2013. Layton Vs. Attorney sigue sin fecha.

Flipnote Hunter

Carlos Sobejano

¡Hola a todos! Estoy buscando Flipnote Studio en la eShop pero no lo encuentro, ¿lo han quitado? ¿Y qué sabéis sobre el Monster Hunter para 3DS? ¿Se podrá jugar sin el pad analógico extra? ¿Habrá multijugador?
La aplicación de DSi no es compatible con 3DS, aunque seguimos pendientes de la versión 3D. De momento, New Art Academy se unirá a Colors! 3D para tener ocupados a los artistas. Monster Hunter Tri G aun no tiene fecha oficial para Europa, y aunque el Circle Pad Pro no será obligatorio, Capcom recomienda su uso. Respecto a tu pregunta sobre el multijugador, no tendrá online, pero sí misiones descargables.



Monster Hunter Tri G es uno de nuestros objetivos favoritos para llevarnos a 3DS.

LOS DESAFÍOS DE CÓDIGO AMIGO

¡Amigos de la Revista Oficial Nintendo! Empezamos un nuevo apartado del Buzón en el que nos proponemos retar a todos los que formen parte de nuestra comunidad. Este primer desafío lo vamos a realizar con los **100 primeros** que os registrasteis con nosotros. Enviadnos por el correo Nintendo un **dibujo relacionado con el universo de Zelda**. Es decir que puede ser Link, Zelda, cualquiera de los personajes de los juegos de la saga, un escenario, objetos, lo que queráis...

Este mes buscamos... LOS MEJORES DIBUJOS DE ZELDA

Y mientras, mira qué dibujos más espectaculares han enviado nuestros amigos a la 3DS de la revista Oficial. Puedes inspirarte en ellos para aceptar este desafío.







¡¡EXTRA!!
Una **simpática foto de la redacción** ya ha sido enviada a nuestras 3DS amigas. No perdáis el contacto con los códigos Amigo. Y por favor, los que aun no tengáis respuesta, sed pacientes.

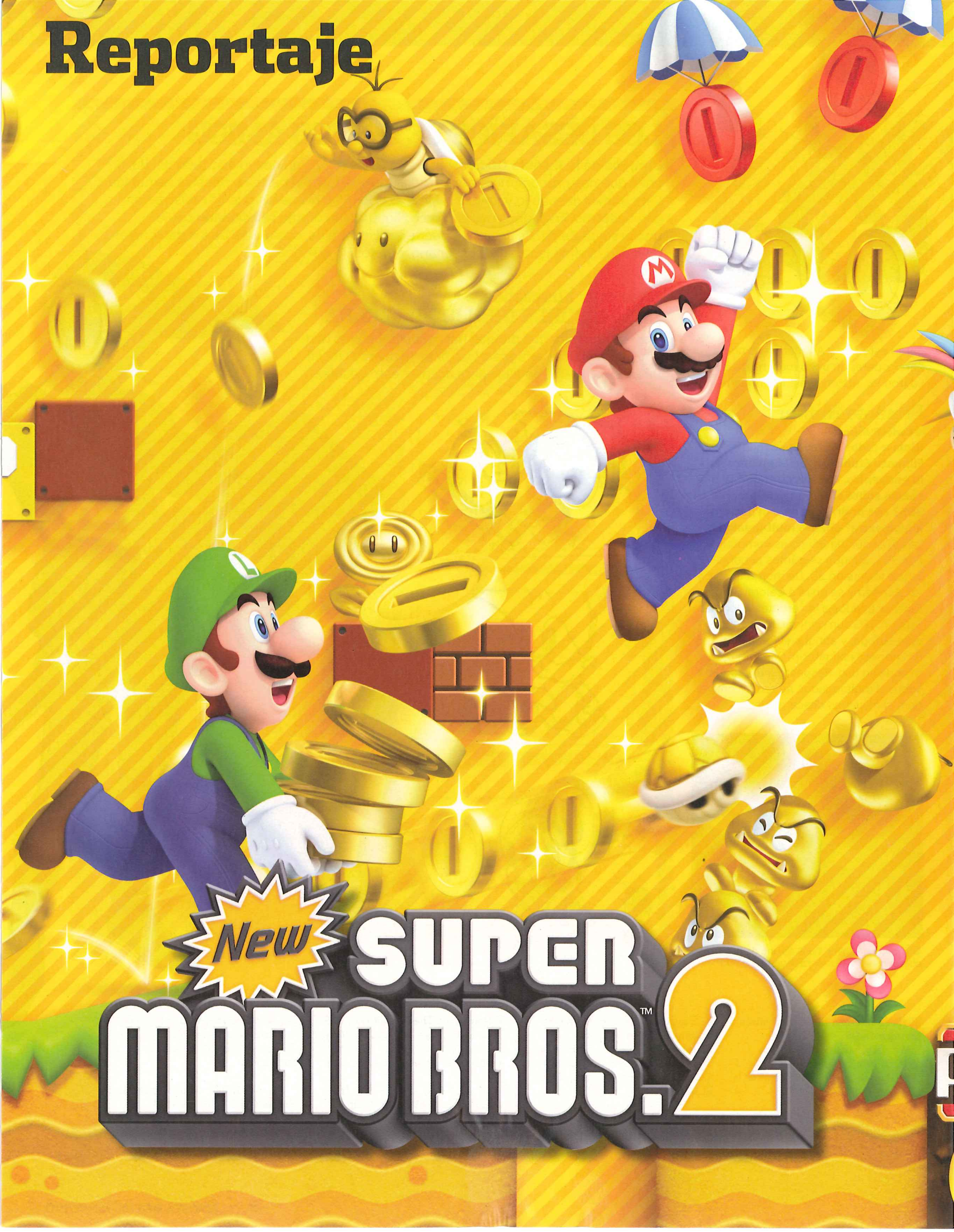
Silvia en Inazuma Eleven 2 Ventisca Eterna para DS.
Está en la planta de arriba de la casa de Mark, pero antes tienes que vencer a Ultra Raimon A, penúltimo equipo de la fila de arriba del Mary Times.

@MAITE RM **Quiero comprar el One Piece Unlimited Cruise SP para 3DS pero me han dicho que saldrá otro distinto. ¿Debería esperar?**
El que sale el 27 de julio es One Piece Unlimited Cruise SP2, la segunda parte que quedó pendiente (la adaptación de El Despertar de un Héroe de Wii).

@ALEJANDRO MARTÍNEZ **Hola R.O.N! Me gustaría saber si habrá un videojuego de The Conduit para 3DS.**
Hace un año, High Voltage dejó caer que habría un Conduit 3D, pero no se volvió a saber de él. Así que por ahora, nada.

@MANOLONMALONE PÉREZ **¿Es cierto que Lego está estudiando la posibilidad de crear Lego The Legend of Zelda?**
No, lo que has visto es el proyecto de una línea de juguetes Lego basados en Zelda, pero Nintendo tendría que dar su aprobación.

@DANIEL **R.O.N., ¿cuál da más miedo Revelations o Spirit Camera?**
Spirit Camera tiene sustos muy buenos, pero Revelations da más canguelo...


New
SUPER
MARIO BROS.™ 2





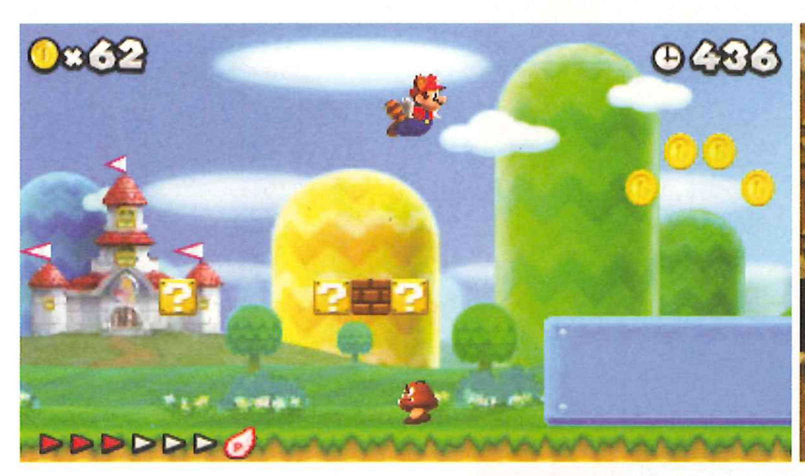
La fiebre del oro

Un juego de Mario distinto llega el 17 de agosto. La cosa va de monedas...

Durante siglos, los alquimistas buscaron la Piedra Filosofal, mítica sustancia capaz de convertir cualquier metal en oro. Un sueño imposible... hasta que Mario lo ha hecho realidad. Su nueva a**ventura de plataformas 2D** brilla tanto que puede cegarte, primero porque nos ofrece la sabiduría jugable de siempre, luego porque sorprende con **nuevos modos de juego** y, finalmente, porque... lo llena todo de oro. **Las monedas** surgen por doquier a cada paso que damos, tantas que uno de los objetivos del juego es conseguir... **¿un millón?** El Reino Champiñón no conoce la palabra "crisis"...

Sabiduría plataformera

Todo comienza como (casi) siempre, con Peach siendo secuestrada, en este caso por **los Koopalings** (a Bowser Jr. no le vemos en el grupo, ya sabéis que suele ir por libre). Mario se lanza a rescatarla por los tradicionales **niveles 2D**, con su control de siempre: salta y corre con inercia, y encuentra en su camino ítems como **la Flor de Fuego** y **la Super Hoja**. Sí, esto significa que **Mario Mapache** ha vuelto, y funciona exactamente igual




➲ que en **Super Mario Bros. 3**: cuanta más carrerilla coges, más lejos saltas, y si aceleras al máximo **puedes volar** por los escenarios. Y también hay otros elementos conocidos, como las **tres Monedas Estrella** en cada nivel. Pero algo ha cambiado en este escenario tan familiar, algo importante que da un vuelco a la mecánica del juego. Ahora hay monedas por todas partes. Llueven desde las tuberías, las sueltan los enemigos o hasta las fabricas tú. Y este hecho te hace jugar de manera distinta.

La edad dorada

Gran parte de la culpa de este despliegue inflacionista la tiene **los nuevos ítems**. El nuevo Bloque de Oro se adhiere a tu cabeza cuando menos te lo esperas, ya que está camuflado como un bloque normal. Y, cuando te mueves, las monedas comienzan a salir de él. Más cuanto más deprisa corres, así que de repente te ves **lanzado como un kamikaze** por zonas llenas de peligros, pero a ti solo te importa la pasta.

La **Flor de Oro** también es la pera: lanzas bolas doradas que convierten los bloques en monedas. Qué casualidad, suelen aparecer siempre cerca de muuuuchos bloques y tu contador de monedas sube como la espuma. Después están **los aros dorados**. Aparecen flotando por los escenarios y, cuando los coges... Todos los enemigos se convierten en oro y dejan monedas cuando te los cargas. Algunos hasta llevan **una estela de monedas** detrás, la misma que sueltan los caparazones cuando los lanzas. Ahora empieza a cobrar sentido el aparentemente imposible objetivo de coger un millón de monedas, ¿verdad? Pues, además, hay **nuevos bloques** con números que pueden llegar a soltar 50 monedas, tuberías doradas que dan a zonas secretas llenas de oro, otras en las que empiezan a llover monedas porque sí... Y los efectos en la forma de jugar son palpables, porque para hacerte rico tienes que **ser más temerario**. Algo que se hace patente en el nuevo modo Coin Rush.



➲**Si brilla, cógelo.** En New Super Mario Bros. 2 hay un objetivo paralelo a rescatar a Peach: acumular un millón de monedas entre todos los modos de juego disponibles.

Avaricia jugable

Los desafíos Coin Rush, separados de la aventura, consisten en **superar tres niveles** seguidos con el objetivo de lograr el mayor número de monedas ➲

5 CLAVES

Así se juega al nuevo Mario

Si te fijas bien, Mario se reinventa un poco en cada juego, manteniendo la jugabilidad básica pero ofreciendo siempre cosas nuevas. En el caso de New Super Mario Bros. 2, al nuevo objetivo de recoger un millón de monedas se unen nuevos modos de juego y las opciones de StreetPass para ofrecernos un juego completísimo y con personalidad.



➲**Niveles 2D,** un botón para saltar y otro para correr... Te es familiar ¿no? Eso sí, ahora con efecto 3D en los fondos.



➲**1.000.000 de monedas:** conseguir esa increíble cantidad será uno de los objetivos. Literalmente, lloverá oro.



Súper poderes
Dime que ítem coges...

... y te diré qué poder gana Mario. En NSMB 2 vuelven el traje de Mapache (que no el Tanuki que vimos en Super Mario 3D Land) o la Flor de Fuego, pero también hay gozosas novedades que tienen que ver con la fiebre dorada que todo lo invade.

1 Bloque de Oro

Cuando golpees con la cabeza un bloque, quizá tengas suerte y sea este. La cabeza de Mario se "cuadrará" y, cuando se mueva, generará monedas. Cuanto más rápido corras, más monedas saldrán de tu cabeza.

2 Súper Hoja

Recuperada en Super Mario 3D Land, nos transforma en Mario Mapache. Además de acabar con los malos con la cola, si cogemos carrerilla nos permite volar durante bastantes segundos. ¿Qué secretos habrá ahí arriba?

3 Flor dorada

Parecida a la Flor de Fuego, te permite lanzar bolas doradas que convierten los bloques en monedas (además de acabar con los malos, claro). En algunos niveles, supone un auténtico festival de transformación áurea.

4 Hoja Dorada

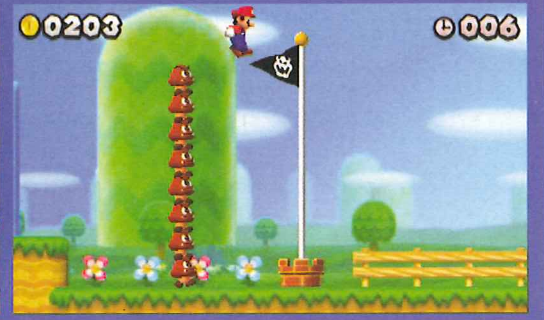
Aun no la hemos visto en funcionamiento, pero se parece sospechosamente a la Hoja de Invencibilidad que aparecía en Super Mario 3D Land cuando perdías 5 vidas seguidas, y que te hacía... pues eso, invencible.



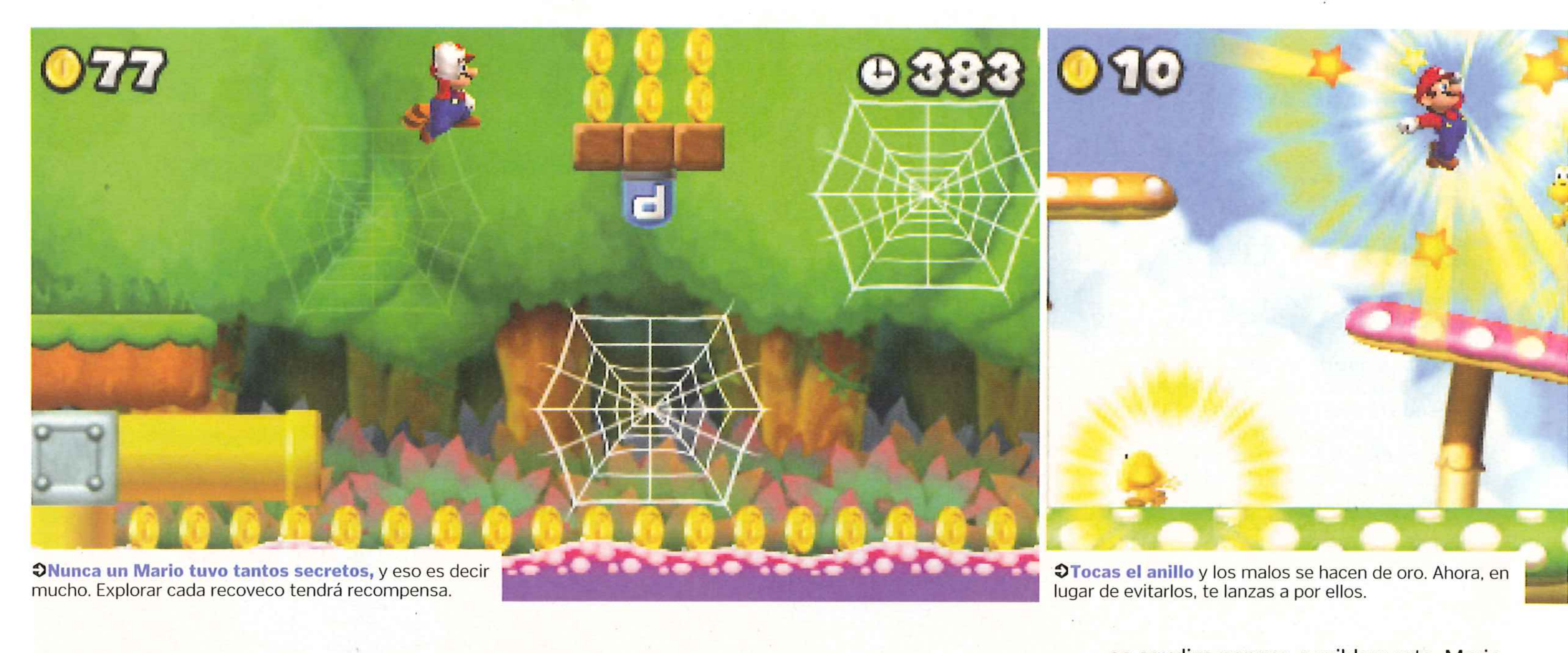
Los Koopalings han vuelto. Los hijos de Bowser raptan a Peach y nos toca ir a rescatarla. ¿Estará en este castillo?



Por primera vez en una portátil podremos jugar la aventura a dobles. ¿Cooperas o compites?



En el modo Coin Rush recorreremos 3 niveles recogiendo monedas. Los récords se compartirán por StreetPass.



Nunca un Mario tuvo tantos secretos, y eso es decir mucho. Explorar cada recoveco tendrá recompensa.

Tocas el anillo y los malos se hacen de oro. Ahora, en lugar de evitarlos, te lanzas a por ellos.

COIN RUSH ES ESPECIAL: EN ESE MODO DESPRECIAS EL PELIGRO CON TAL DE ATRAPAR HASTA LA ÚLTIMA MONEDA

SI LO RESERVAS...

Esta Moneda te sale gratis



El juego sale a la venta el 17 de agosto tanto en la e-Shop como en formato físico. Nintendo ha puesto en marcha una promoción por la cual, si reservas tu juego en las tiendas, te llevas de regalo esta reproducción de una moneda del juego que, además, es una cajita en la que puedes guardar un cartucho. Las cadenas adheridas a esta promoción son MediaMarkt, Saturn, GameStop, GAME, El Corte Inglés, Worten, Fnac, Toys´R´Us, Canal Ocio y Blade Center. Vamos, que hay uno cerca de tu casa fijo.

posible. Y aquí sí que juegas de una manera completamente distinta a como lo haces en cualquier otro juego de Mario: **solo arriesgándote** puedes agarrar las monedas antes de que desaparezcan, y te verás a ti mismo lanzándote contra los enemigos dorados (por peligrosos que sean), como si no hubiera un mañana. Una jugada maestra de Coin Rush es que **solo dispones de una vida**. Si mueres, tienes que empezar desde el primer nivel del reto, haciendo aun más emocionante la experiencia. Y otra, que el tiempo que te sobre al acabar el nivel se convierte en monedas... Lo que se traduce en un dilema: ¿te paras a intentar coger cada moneda, o es mejor llegar un poco antes a la meta? Esta duda se agudiza porque, posiblemente, Mario nunca recorrió niveles **con tantas zonas ocultas y recovecos** como en este juego. En las fases que nosotros hemos jugado, casi a cada paso hay caminos secretos o ítems ocultos que llevan a un nuevo reguero de oro. Explorar los niveles a fondo y saber qué monedas merece la pena coger y cuáles no es fundamental para mejorar marcas que, además, intercambiaremos con otros jugadores **vía StreetPass**. Un último detalle: si agarras **la bandera de final del nivel** en lo más alto, doblas el número de monedas. La guinda a un estilo de juego muy adictivo: no sabemos cuántos retos Coin Rush habrá, pero cuando acabas uno es muy difícil no repetirlo para superar tu récord de monedas. Aunque, ¿de qué vale ser tan rico si no puedes disfrutarlo en compañía?



Y también está Luigi

Sí, **el modo Aventura** podrá **jugarse a dobles** (en red local) por primera vez en una consola portátil, con el segundo







jugador controlando a Luigi. Será una experiencia tanto **cooperativa** como **competitiva**, muy al estilo de la que ya vivimos en New Super Mario Bros. de Wii: saltando uno sobre otro, llegaremos a zonas de otro modo inaccesibles. Y cuando un personaje muera, aparecerá **en una burbuja** que el otro jugador podrá romper para revivirle. Pero, atención, porque al final de cada nivel se contabilizará el número de monedas que cada jugador haya recogido. ¿De verdad crees que no vas a picarte?

Esta mezcla de nuevas sensaciones con un aspecto estético de lo más clásico (aunque con la novedad de presentar los diversos planos de profundidad de los escenarios en 3D), nos hace esperar con muchas ganas la versión final de New Super Mario Bros. 2. De momento, ya sabemos que hará historia por ser el primer juego "Triple A" que Nintendo lanzará al mismo tiempo en **formato físico** y como **descargable de la eShop**. Pero seguro que también marca un hito por su capacidad para divertir.



Nos lo cuenta... Takashi Tezuka

Productor de la saga New Super Mario Bros.



Takashi Tezuka nos presentó los nuevos New Super Mario Bros de 3DS y Wii U durante el E3.

El oro y las monedas van a ser más importantes que nunca, ¿es esta su forma de combatir la crisis?
(Risas) No lo he pensado como dinero real, así que no he pretendido esconder una metáfora sobre la situación actual del mundo. En el mundo de Mario, las monedas están por todas partes y pueden aparecer en los lugares más insospechados, y es esa sensación de "misterio monetario" lo que quise transmitir.

El juego nos ha parecido más difícil que la versión de DS, ¿es para dirigiros a un público más experto?
No hemos elevado el nivel de dificultad para dirigirnos a un determinado tipo de público. Una de las cosas que sí hemos implementado para aquellos jugadores que tengan problemas en algún punto es un "bloque de superguía" como el que había en el último juego, que les ayudará a completar el nivel más fácilmente.

¿Habrá un límite de monedas?
No puedes comprar nada con ellas (se ríe), pero una de las metas personales que te propone el juego es conseguir un millón de monedas en total, algo que te puede llevar varios meses. Por simple diversión.

¿Por dónde pasa el futuro online de Mario?
Por ahora hemos preferido centrarnos en familiarizar al mayor número de jugadores posible con el concepto de Miiverse. Personalmente, me gusta más la idea de que los jugadores estén juntos en la misma habitación, porque encaja mejor con la esencia de Mario.

Super Mario 3D Land no cubrió las expectativas de muchos fans y medios. ¿Ha motivado esto el lanzamiento de otro Mario tan poco tiempo después?
No lo hemos hecho por eso. En realidad, la planificación de NSMB 2 y Super Mario 3D Land fue bastante paralela, y aunque ambos juegos están protagonizados por el mismo personaje, pertenecen a dos sagas diferentes.

¿Cómo habéis aprovechado el efecto 3D en New Super Mario Bros 2?
No tenía mucho sentido añadir efecto 3D "porque sí", ya que la jugabilidad podía verse truncada. Al ser un juego de avance lateral 2D, se creaba una sensación de inconsistencia, sobre todo al superponer planos. Las 3D encajan perfectamente en un juego como Mario 3D Land, pero no es fácil crear virguerías visuales en 3D en un juego 2D. Aun así, cuando activas las 3D, el fondo se desenfoca para dar sensación de lejanía. Las hemos usado como un recurso estilístico más que jugable.

¿Qué le diría a los analistas que recomiendan a Nintendo trasladar los juegos de Mario a otros dispositivos? ¿Se imagina a Mario fuera de casa?
Sinceramente, no me lo puedo imaginar. En cualquier juego de plataformas y acción de Mario, el control debe ser impecable. Para ello se necesita el hardware idóneo, y nosotros somos los únicos capaces de crear dicho hardware. Los Smartphone y las tabletas no tienen botones físicos, así que te hago la siguiente pregunta para que lo pienses: ¿de verdad querrías un Mario con controles sólo táctiles?

¿Cuál es su Mario preferido de todos los tiempos?
Me quedaría con el primero, Super Mario Bros. Lo que le hace tan especial es el hecho de ser el primero de todos. Y creo que fue una buena idea, porque mira todos los Marios que vinieron después gracias a él...

¿A qué otro icono del Reino Champiñón te gustaría rescatar? Nos encantan Yoshi's Island y Wario Land...
No puedo hablar sobre planes concretos... pero es cierto que hace mucho que no hacemos nada con Yoshi, y me encantaría volver a trabajar con él.

¿Cree que dentro de cien años nuestros bisnietos seguirán jugando a Mario?
Trabajamos en cada título de Mario con la idea de que la gente los siga jugando dentro de cien años. Siempre prestamos atención a lo que más se lleva en cada época, y estoy seguro de que en cien años Mario será un reflejo de lo que la gente busca en términos de entretenimiento. Cada generación de Mario ha reflejado las capacidades únicas de cada hardware, manteniendo la esencia que los une a todos.



Takashi Tezuka y Gustavo Acero pudieron enfrentarse cara a cara al multijugador de Mario 2. ¿Quién ganó?

10 momentos *post* E3



El E3 ha pasado como un vendaval, por eso hemos decidido seleccionar los mejores momentos que nos deja la feria de videojuegos más importante del mundo.



10 rostros que salieron favorecidos

Fueron los pilares de Nintendo durante la conferencia y el resto de la feria; diez protagonistas que mostraron su mejor cara para desvelar los primeros bombazos de Wii U y los próximos éxitos de 3DS.



1

Katsuya Eguchi, el "presentador" de Nintendo Land, productor de juegos para Wii U, diseñador de Wii Sports y de la saga Animal Crossing, fue elegido para abrir el fuego de Nintendo con la nueva Wii U.



2

Xavier Poix, director de Ubisoft Francia, levantó los aplausos más efusivos al mostrar el primer tráiler con el gameplay de ZombiU, que nos dibujó una idea inicial de las características del Wii U GamePad.



3

Shigeru Miyamoto, el 'príncipe de los videojuegos', se metió a todos en el bolsillo, incluido el Pikmin rojo, que se unirá a su tropa en Pikmin 3 para Wii U. El esperado título abrió la conferencia con una genial puesta en escena.



4

Martin Trembley, presidente de Warner Bros. Interactive, fue el primer representante de una third party en mostrar su apoyo a Wii U. Destacaron sus Batman, Lego City y el nuevo Scribblenauts.



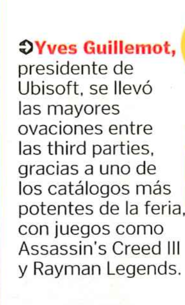
5

Reggie Fils-Aime, presidente de Nintendo América, ejerció de maestro de ceremonias. Un año más, demostró sus dotes de showman... y de zombi, durante la demo de ZombiU.



6

Sefton Hill, de Rocksteady Studios, es el director de Batman Arkham City, uno de los juegos que más expectación suscitaron entre los asistentes.



7

Enric Álvarez, el 'Casillas' del E3, dejó el talento español en muy buen lugar como productor del impactante Castlevania: Mirror of Fate, la estrella portátil del E3 con permiso de Mario.



8

Yves Guillemot, presidente de Ubisoft, se llevó las mayores ovaciones entre las third parties, gracias a uno de los catálogos más potentes de la feria, con juegos como Assassin's Creed III y Rayman Legends.



9

Takashi Tezuka, 'el otro Miyamoto', es el productor de New Super Mario Bros. 2 y U, además de un hombre entrañable. Acaparó el protagonismo de la mesa redonda de Wii U y nos retó a una partida a NSMB 2 en privado.



10

Warren Spector, el 'Walt Disney' del E3, dedicó una presentación individual a Epic Mickey 2: El Poder de Dos (Wii) y Power of Illusion (3DS), de los que habló con su entusiasmo habitual.

10 interacciones con el GamePad

Al igual que ocurrió con Wii, la interacción entre mando y juegos será clave para el éxito de Wii U. Aquí vamos a enseñarte 10 ideas diferentes de lo que se puede hacer con el GamePad de Wii U.





1

Ofrece una nueva perspectiva en Wii Fit U. En la tele aparece una perspectiva aérea de este minijuego, pero en el GamePad dispondrás de una vista personal con mayor detalle.

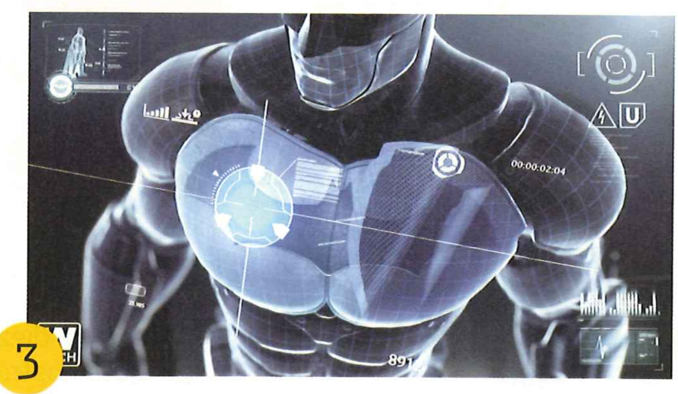






2

Controla el movimiento de los objetos en Nintendo Land. Moviendo el mando a los lados, tu coche acelerará, frenará e incluso saltará en este frenético minijuego de plataformas. Y además podrás hacer zoom en el mando.



3

Maneja los gadgets en Batman Arkham City. La pantalla táctil se va a convertir en el Batcomputer que el héroe lleva en su brazo. Y no solo tendremos a la vista el inventario, también podrá manejar el batarang, desplegar el mapa o iniciar el modo detective.



4

Dirige el "coro" en SING. Si llevas el GamePad podrás animar el baile y dirigir al grupo. Al tener la letra en la pantalla, podrás cantar frente a tus amigos y no mirando al a tele.



5

Amplía tu campo de visión en Wii U Panorama. Una experiencia en la que te integras como protagonista de situaciones reales: en mitad del carnaval de Río, en un tour por Londres, y tú decides qué ves y desde qué ángulos.





6

Modifica el entorno en New Mario Bros U. No es que rediseñes el juego, es que el que lleve el GamePad podrá dibujar o borrar plataformas para ayudar o fastidiar al resto de jugadores. Y los demás no podrán anticiparse... Así es el concepto de juego asimétrico.







7

Del mando a la televisión con un sutil toque, en Nintendo Land. En este parque de minijuegos, las interacciones con el GamePad serán toda una experiencia. Aquí se convierte en un lanzador de shurikens con los que defendernos de la horda de pequeños samuráis que deambulan por la pantalla.

8

'Mano derecha' en ZombiU. O sea que tan pronto despliega el inventario, como es indispensable para introducir la clave de una puerta cerrada o hace de ganzúa, o nos ayuda a explorar una zona inhóspita pero seguro que cargada de zombis. El GamePad será tu mejor aliado en este juegazo.









9

Amplía y ofrece una nueva vista en Wii Fit U. El juego de training va a ser uno de los que más aproveche las capacidades del GamePad. En este ejercicio nos ofrecerá un nuevo punto de vista al realizar el salto, de hecho será como si miráramos hacia abajo, y funcionará sin necesidad de la pantalla de televisión.

10

Mapa en Pikmin 3. El GamePad hará las veces de mapa-rádar en este genial juego de estrategia diseñado por Miyamoto. En su pantalla tendremos localizados a los Pikmin y a los 'capitanes' en todo momento, y podremos darles órdenes de la forma más sencilla, o reunirles donde queramos.

10 deseos para 2013



1 **Smash Bros.** Ya está en manos de un nuevo equipo, ¿veremos pronto algo?



2 **Animal Crossing Wii U.** Si la versión de 3DS saldrá en 2013, ¿por qué no hacerlo "acompañada"?
3 **Zelda REAL HD.** Con lo que vimos en 2011, ya hay mucho andado.
4 **Call of Duty Wii U.** Algunos medios no oficiales lo dan por seguro...



5 **Dragon Ball Wii U.** Namco Bandai podría tenerlo en su mira.
6 **GTA V.** ¿Estará Rockstar diseñándolo?
7 **Tomb Raider Wii U.** Eidos no ha dicho nada, pero nosotros cruzamos los dedos.
8 **Castlevania LoS 2.**



Y además, realizado por el equipo de Mercury Steam.
9 **Un nuevo Pokémon.** A ver, que quede claro, no es una noticia es un simple y legítimo deseo. Un Pokémon para 2013



10 **Watch Dogs.** Queremos al único juego de Ubisoft capaz de rivalizar con el genial ZombiU.

10 momentos por
Gustavo Acero

Enviado especial de R.O.N. al E3



1 Charlar distendidamente con el mítico **Takashi Tezuka** y echarnos una partida cooperativa a New Super Mario Bros 2. Nunca pensé que saltaría sobre la cabeza de alguien tan importante para Nintendo.
2 Ver al mismísimo **Miyamoto** a unos metros de mi butaca, segundos después de ser invadido por una tropa de Pikmin en su camerino. Enorme.
3 Toparme por sorpresa con **Charles Martinet**, la voz de Mario y compañía, y hacernos una foto al grito de "ya-huuuu!".
4 **Probar la Wii U**, sostener el ligerísimo GamePad por primera vez y descubrir su potencial jugable con ZombiU, Rayman Legends o Batman.
5 Jugar a **Nintendo Land** y disipar mis dudas iniciales con los minijuegos de Animal Crossing, Luigi y DK, realmente divertidos.
6 **Contemplar** los gráficos en alta definición por primera vez en una consola de Nintendo. Texturas e iluminación lucen de lujo.
7 En la zona de **3DS**, comprobar lo avanzado que está el desarrollo del brutal **Castlevania**, Luigi's Mansion: Dark Moon o Mickey Power of Illusion.
8 Vivir el **ambientazo** de los stands y deleitarme con la belleza de las chicas. Hubo una que incluso me miró, pero porque me confundió con una amiga.
9 Disfrutar del inolvidable **concierto sinfónico de Zelda** en un teatro griego rodeado por un bosque a la luz de las estrellas. Fue una experiencia preciosa.
10 **Recorrer Los Ángeles** durante horas, pasar por Hollywood, Santa Monica y Beverly Hills... hasta que al fin encontré mi hotel. Sí, me perdí, ¿vale?

10 juegos que explotarán en Wii U y 3DS

Estos son los 10 juegos que mejor recordaremos de este E3. Algunos por su inesperado anuncio, otros por su increíble evolución, los hay que forman parte de una nueva línea de producto, y en otros casos, a pesar de haber pasado demasiado rápido por las pantallas, los elegimos por la trascendencia que tendrán. Aquí tienes 10 argumentos para creer en Nintendo.

1



CASTLEVANIA MIRROR OF FATE. 3DS. Una de las revelaciones del show, y portada del último número de la revista. En el E3 fue presentado con todo lujo de detalles, pues no es solo un made in Spain de lujo, es también un producto exclusivo y único para 3DS.

4



PAPER MARIO STICKER STAR. 3DS. Su peculiar estilo gráfico lleva años conquistándonos, y la transformación 3D no hará sino aumentar su potencial. Pero no nos desviemos: será una experiencia rolera que no rehusará la acción directa.

7

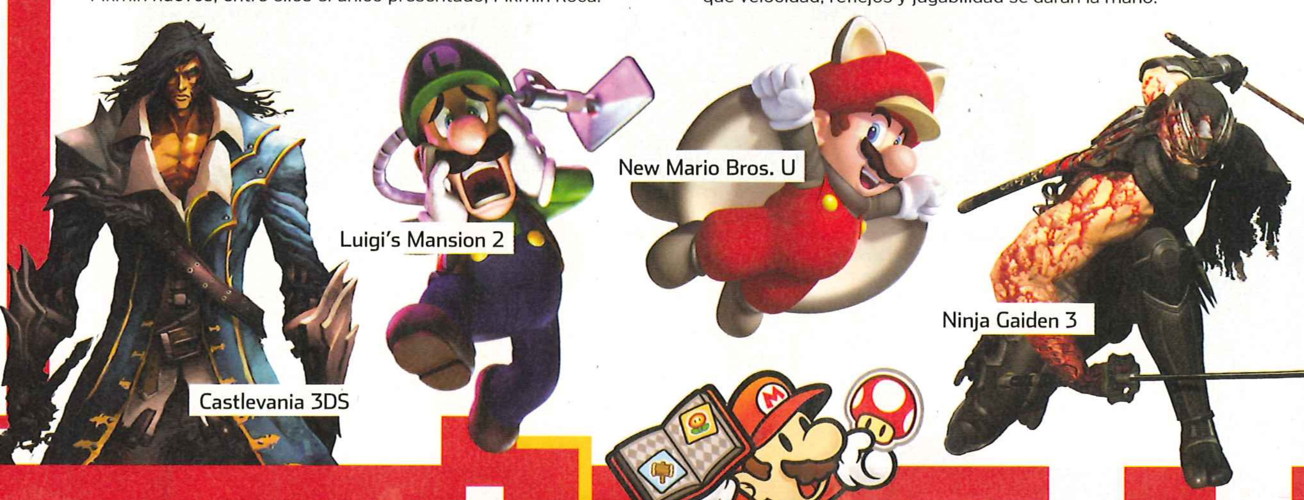


PIKMIN 3. Wii U. Escenarios más amplios, colores más vivos y hasta un máximo de 4 personajes (Olimar incluido) para manejar dentro del juego. No será la única sorpresa, también tendremos Pikmin nuevos, entre ellos el único presentado, Pikmin Roca.

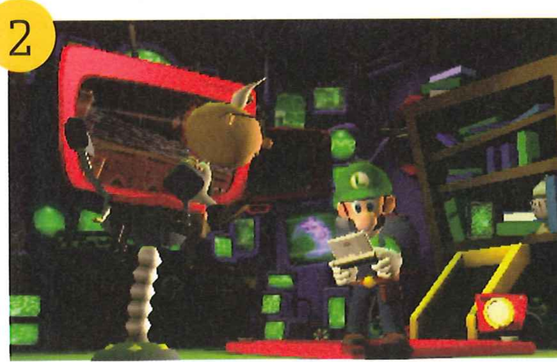
8



RAYMAN LEGENDS. Wii U. Desde el GamePad uno de los jugadores controlará a Murphy, y será el encargado de allanar el camino al resto en un plataformas espectacular y divertido, y en el que velocidad, reflejos y jugabilidad se darán la mano.



2



LUIGI'S MANSION 2. 3DS. Presentado como una de las estrellas que llegan a 3DS... ¡confirmado en 2012! Luigi vuelve a enfrentarse a sus temores a lo largo de diferentes mansiones. Cuenta con un nuevo arma paralizante y control preciso con el stick.

3



NEW MARIO BROS U. Wii U. Candidato claro a juego de lanzamiento con la máquina, el nuevo Mario es una reformulación del espíritu clásico de saltos y habilidad más el toque cooperativo de un multijugador que promete ser más ASIMÉTRICO que nunca.

5



NINJA GAIDEN 3. Wii U. El Team Ninja apuesta por una jugabilidad renovada para esta versión, influida por las críticas recibidas por los usuarios. En todo caso el equipo promete que el juego será una explosión de acción llevada al límite.

6



PROJECT P-100. Wii U. El equipo que dio a luz Madworld y Bayonetta está detrás de un beat'em up sorprendente, en el que los héroes protagonistas tendrán que unirse para tomar la forma de armas con las que combatir a los invasores. ¿No es flipante?

9



LEGO CITY UNDERCOVER. Wii U. Para algunos es un GTA estilo Lego, y no parece que les falte razón: su puesta en escena urbana, el manejo de vehículos, las misiones, moverse libremente por la ciudad lo convierten en un sandbox absolutamente apetecible.

10



ZOMBIU. Wii U. El GamePad será nuestro mejor aliado para enfrentarnos a la oscuridad donde los zombis se encuentran tan a gusto. Nos permitirá explorar, controlar el equipo, resolver pequeños puzles o hacer uso de la ballesta. Todo indispensable.



10 Momentos por Nicolás Wegnez

Director de Marketing de Nintendo Ibérica



1 Coger el **Wii U GamePad** en las manos, y darme cuenta de que es comodísimo... y de que ¡cambia todo!
2 **Aprender nuevos términos** que son ya sinónimos de innovación : Wii U Game Pad, Juego asimétrico, Miiverse, etc.
3 Haber visto **23 juegos para Wii U**, y saber que habrá más... ya que no todo se ha anunciado, por supuesto...
4 **Castlevania en 3DS** cuyo aspecto increíble nos tiene que hacer sentirnos orgullosos de que lo esté desarrollando un estudio español.
5 **New Super Mario Bros 2**, especialmente cuando supimos que iba a permitir completar todo el juego en el modo para 2 jugadores.
6 **Miiverse** que se utilizará de forma distinta en cada juego... los ejemplos de New Super Mario Bros U o Nintendo Land, me hacen soñar con cómo se podrá utilizar en otros juegos emblemáticos de Nintendo y también de third parties.
7 Ver la cara y las sonrisas de la gente que podía "probar" **Nintendo Land...** una vez más, playing is believing!
8 Ver el aspecto gráfico de juegos como **Assassin's Creed III, Ninja Gaiden 3 o Trine 2**, y pensar que estamos hablando de la PRIMERA generación de juegos diseñados para Wii U....
9 Descubrir por primera vez a **Mario en HD**.... ¡¡¡¡qué bien se ve!!!!
10 **LEGO City: Undercover** que me parece espectacular aunque no se esté hablando tanto de él... ojo a este título!

Test Wii U™

Probamos sus primeros juegos



Llegará durante el último trimestre del año, pero ya hemos jugado con sus juegos de primera generación. Así son.







New Super Mario Bros. U

El Mario de siempre, convertido en una nueva experiencia.

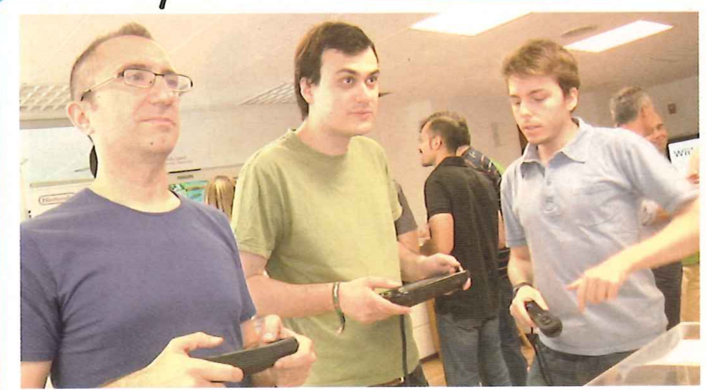
Primer impacto: vemos por primera vez a **Mario en HD**, y eso mola, porque los fondos de los niveles son preciosos (sobre todo el inspirado en los trazos de la noche estrellada de Van Gogh). Además, esta versión nos da la posibilidad de jugar con Mario, Luigi o un Mii... Sí. **TÚ mismo** vas a protagonizar la aventura junto a Mario. Hasta **cuatro jugadores** disfrutamos del juego con mandos de Wii, y nos encontramos con la mecánica clásica que todos amamos: niveles 2D con el objetivo básico de alcanzar la bandera del final, secretos para recolectar en cada nivel (hay **Monedas Estrella)** y bonitos gráficos tridimensionales. Pero la novedad llega con el GamePad.

Cooperando o fastidiando

El uso que el quinto jugador da a Wii U Gamepad es tan decisivo como sencillo: en su pantalla se reproduce la imagen que vemos en la tele y, con una sola pulsación sobre la superficie táctil, en ese punto **creamos una plataforma** que desaparece tras unos instantes. Si pulsamos de nuevo sobre ella, su tamaño se reduce pero dura más. Por lo que hemos visto, las plataformas serán muy útiles para **superar abismos y peligros,** y en algunos casos imprescindibles para llegar a zonas secretas. Si jugamos en solitario, controlamos al personaje con stick y botones del mando de Wii U, y tenemos "a dedo" la pantalla para crear los bloques. Volviendo al multijugador, el quinto jugador también puede usar las plataformas para obstaculizar a otros...

El traje de ardilla voladora permitirá a Mario planear y quedarse agarrado en paredes y laterales de plataformas.

Lo probamos



Primera impresión Satisfacción e indignación a partes iguales sintieron Rubén y Gustavo cuando Roberto manejaba el Wii U GamePad: fue un buen apoyo creando plataformas para acceder a zonas elevadas, pero de vez en cuando salía a la luz su "yo malvado" y un bloque aparecía justo sobre nuestras cabezas cuando íbamos a saltar... Gustavo, no te piques hombre, que no es "patanto".







Project P-100

Este originalísimo beat'em up puede dar la campanada.

De **Rising Star**, el estudio que creó para SEGA obras como **MadWorld o Bayonneta**, no solo podemos esperar lo mejor, sino también lo más sorprendente. Project P-100 es un beat´em up de los de avanzar y pegar sin parar, pero en el que no manejamos a un héroe, sino a todo **un grupo de superhéroes**... a la vez.

El poder del pueblo

Robots extraterrestres están invadiendo la ciudad, así que **nuestros superhéroes salen a la calle** a combatirlos. Con el stick izquierdo del Wii U GamePad movemos a todo el equipo a la vez, los gatillos nos sirven para cubrirnos o esquivar y atacamos con los botones. La gracia está, precisamente, en esos ataques: nuestros héroes son capaces de crear **armas de energía sólida**: una espada, un puño y una pistola (estas tres al menos, suponemos que habrá más según avancemos). Para cambiar de arma realizamos un trazo determinado en la pantalla táctil o un movimiento con el stick derecho. Y las armas pueden servirnos para resolver puzles: por ejemplo, con el puño agarraremos y **moveremos bloques**.

Otro elemento original es que, si rodeamos a **los civiles** que encontremos por la calle, **se unirán a nuestro grupo**. Y cuantos más seamos, mayor será nuestro poder... pero también será más difícil esquivar los ataques enemigos, como comprobamos al intentar saltar sobre los rayos de energía sin que toquen a ningún personaje del equipo. ⬢



¿Te recuerda a Viewtiful Joe? Normal, pues los autores de Project P-100 son los mismos que crearon el mítico juego de GC cuando trabajaban en Capcom.

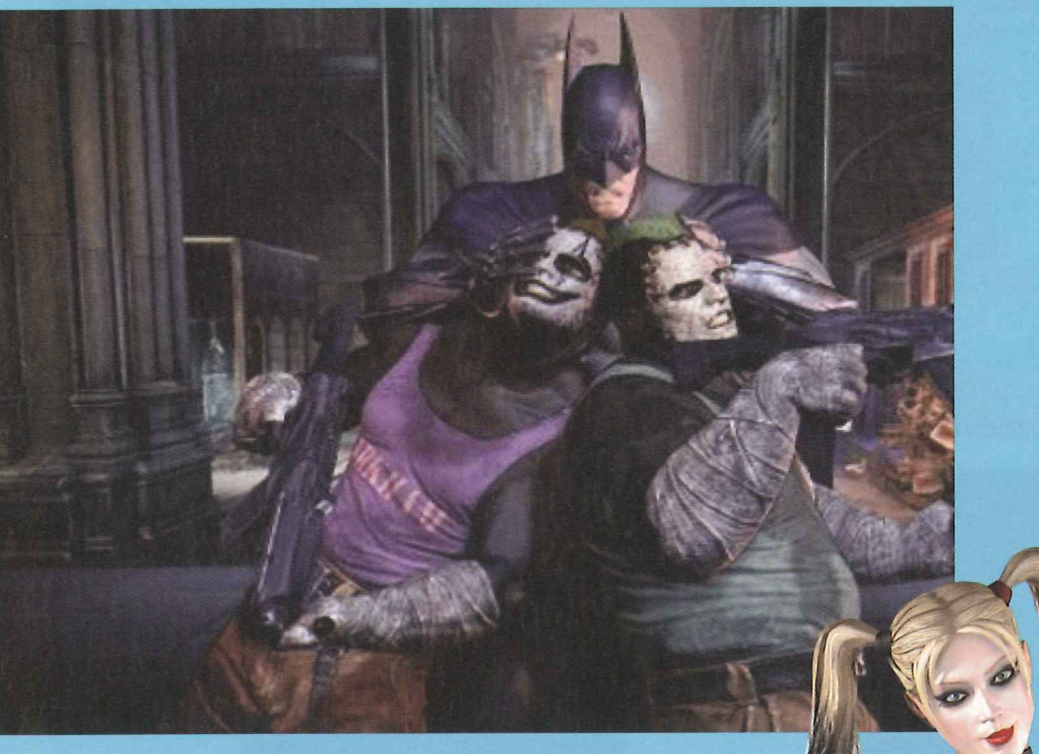
Lo probamos





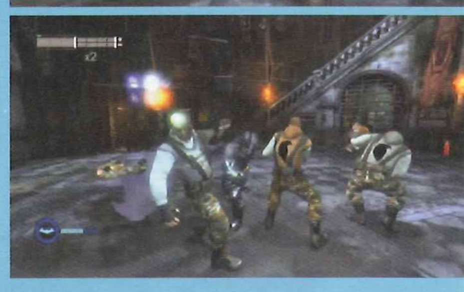
Primera impresión Una buena ración de acción caótica es lo que nos ofrecerá este título. Cuando nos acostumbramos a ver decenas de elementos moviéndose a la vez en pantalla, disfrutamos de un ritmo de juego frenético, de los sencillos controles y del reto que suponen enemigos mecánicos tamaño XXL.











Batman Arkham City

El Caballero Oscuro ya tiene batconsola: Wii U.

El mejor juego de Batman jamás creado, una de las aventuras más grandes que se han jugado en una consola, estará presente en Wii U. La historia ya la conocéis: **el distrito de Arkham** se ha convertido en una superprisión en la que los villanos luchan por el poder y Batman debe poner orden. Todo en una aventura enorme, con **un gran escenario abierto** por explorar y montones de actividades secundarias. Y en Wii U, con el nuevo mando Batordenador...

El Señor de la Tecnología

Pues sí, en la pantalla del mando veremos esta computadora, que Batman lleva en su muñeca. Será tanto **un mapa** como una herramienta para asignar gadgets a los botones sin necesidad de pausar la acción... y, por supuesto, mucho más: todos los gadgets del Hombre Murciélago se manejarán desde el mando, cada uno con un tipo de control diferente. Por ejemplo, si clavamos el **batgancho** en una pared, tiraremos del mando hacia atrás para derribarla; si lanzamos un **batarang**, en la pantalla veremos de cerca su vuelo y lo controlaremos con el giroscopio del mando (aunque también será posible hacerlo con el stick, todo hay que decirlo). Aunque quizá el uso del mando que más nos ha gustado sea el detectivesco: moviéndolo **escanearemos los escenarios** en busca de pistas. La sensación global de una primera partida es bastante inmersiva, realmente da la impresión de que la "batacción" sale de la pantalla del televisor.

Otra novedad de esta versión de Wii U (de hecho, la que justifica el subtítulo **"Armored Edition")** será el nuevo traje de combate de Batman (también tendrá uno Catwoman, pero aún no hemos podido jugar con la Mujer Gato). Una armadura configurable por piezas que le dotará de una mayor fuerza y resistencia y que, a priori, hará más fáciles los combates del juego. Aunque esperamos que los chicos de **WB Games Montreal**, que se están currando mucho y bien esta versión para Wii U, añadan dificultades para que la cosa sea no sea un batpaseo.

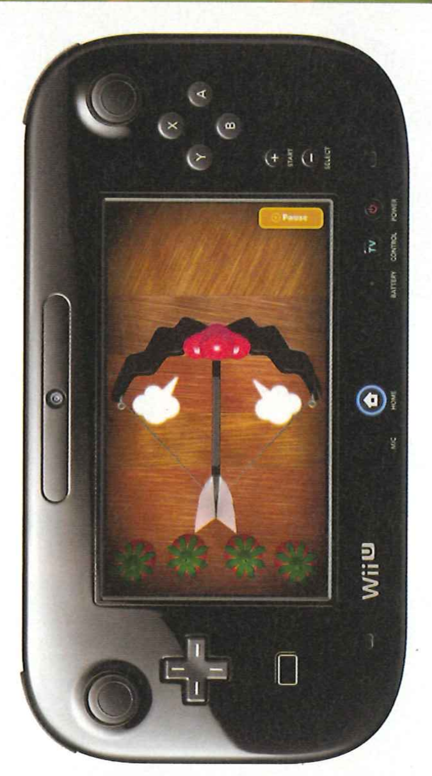
Lo probamos

Primera impresión Muchos chicos de la redacción probamos este juego (tal es la expectación que levanta) y la primera impresión fue bastante únanime: de gran solidez técnica, disfrutamos de un juego que tiene pinta de aventuraza y que gana con el añadido del Wii U GamePad: bien integrado en la acción, se combina con el control tradicional siempre en el momento justo.









Gira el Wii U GamePad. En cada uno de los minijuegos que probamos se jugaba de manera diferente, con el mando en distintas posiciones y con distintos usos.

Game & Wario

Una nueva forma de entender los minijuegos llega a Wii U.

Wario, rey de los minijuegos y antihéroe de Nintendo, volverá en una colección de pruebas que aprovecharán al máximo el mando de Wii U. O al menos eso nos pareció en las que disfrutamos en la demo: desde **hacer fotos** a un vertiginoso **descenso de esquí,** pasando por **disparar flechas** con la nariz de Wario como punta. Y cada uno, con un control complemente distinto.

El prota es el mando

Empezamos con el descenso: en la pantalla del mando vemos la pista desde arriba, y dirigimos al esquiador **moviendo el mando a los lados**. Mientras, en la tele, se muestran espectaculares tomas del descenso. Una curiosidad más que otra cosa, la verdad. Más nos gustó el minijuego del paparazzi, en el que el objetivo es **pillar instantáneas** de una serie de personajes. La tele muestra la escena completa, y el mando es la **cámara de fotos**, en el que hacemos "zoom" para pillar a los objetivos en la pantalla. Cuanto más centrada y cercana sea la foto, más puntos conseguimos.

Aunque la prueba más entretenida es el tiro con arco: con el mando en vertical, movemos el punto de mira apuntando a la pantalla de la tele. En la pantalla táctil, **estiramos la cuerda del arco** y, al quitar el dedo, la soltamos. Las hordas de malos se sucedían cada ves más deprisa, y el ritmo era bastante frenético. ●





Lo probamos



Primera impresión Las cuatro pruebas nos supieron a poco y, desde luego, nos dejaron con ganas de más. Aun es un misterio cuántas tendrá la versión final, pero desde luego será un título muy variado. Y está presente todo el humor de Wario, gamberro y entrañable a la vez, además de todos los personajes de la saga Wario Ware.







Pikmin 3

La secuela más esperada vuelve con sabor a clásico.

Fue el juego que abrió la conferencia del E3, un secreto a voces, el retorno de una de las más anheladas (y menos explotadas) creaciones de Miyamoto. Aunque se podrá jugar con el Wii U GamePad, nosotros lo probamos con **el mando de Wii,** (que ya se demostró una opción excelente en la versión New Play Control de Pikmin y Pikmin 2). La pantalla del mando de Wii U muestra, entre tanto, un mapa interactivo del nivel. Y todo nos resulta familiar.

Monos... pero letales

Con el stick manejamos a Olimar, que recoge Pikmin y los lanza usando el puntero. Nuestra primera misión, es facilita: recolectar fruta y llevarla hasta la nave. Para ello lanzamos Pikmin a las piezas de fruta (entre uno y tres dependiendo del peso) y también a los pequeños enemigos que nos salen al paso. Primera novedad: aparecen **los Pikmin roca**, que son piedras con ojos, brazos y patas. Al lanzarlos impactan con la fuerza suficiente para **derribar muros** y abrir así el camino principal o acceder a zonas secretas (podemos usar el mapa del Wii U GamePad para encontrar, por cierto).

Después nos enfrentamos a un enemigo final, un **ciempiés gigante** que recorre la pantalla a toda velocidad y que impresiona más que cualquier otro bicho de la saga (¿será por la alta definición?). La clave para acabar con él son los Pikmin de piedra, los únicos capaces de destruir la armadura que protege su cuerpo. Cuando dejemos a la vista sus puntos débiles, ya podemos lanzarle Pikmin normales para que rematen la faena.

Aún queda mucho por revelar de este Pikmin 3 (al parecer, habrá varios capitanes distintos, y esperamos que modos multijugador) pero de momento ya podemos asegurar que **el juego luce fenomenal en Wii U**, con unos gráficos preciosos y una recreación de la naturaleza viva, realista y luminosa. Desde ya, es uno de los más deseados de cara a los primeros meses de vida de Wii U.

Pikmins rojos, azules, amarillos, blancos... Ya los conocíamos, pero ahora tendremos, como mínimo, una novedad: los Pikmin roca.

Lo probamos



Primera impresión Si algo funciona, no lo cambies... demasiado. El control con el mando de Wii es perfecto para Pikmin, y nos parece muy inteligente haberlo mantenido (aunque se pueda jugar solo con el Wii U GamePad). Buenas sensaciones para un juego que TENÍA que volver.







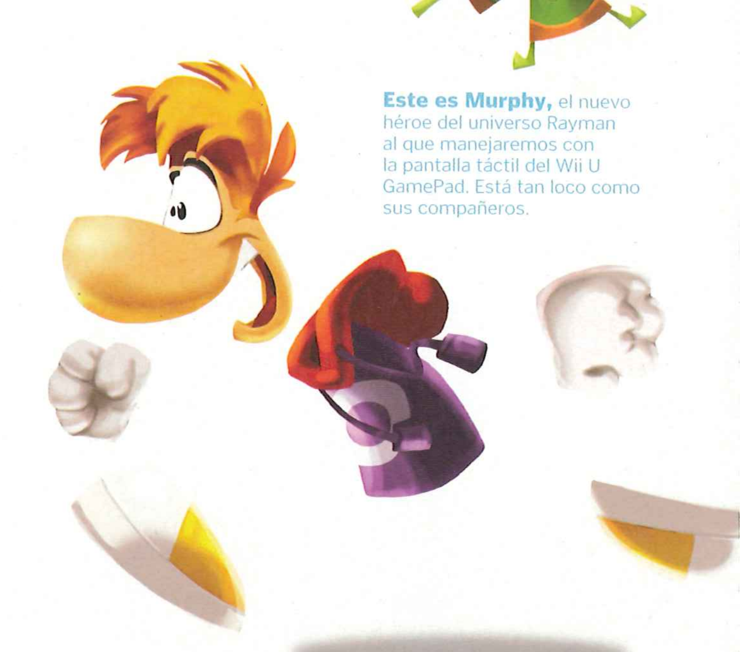
Rayman Legends

El héroe de Ubisoft quiere igualar al mismísimo Mario.

Ha vuelto a lo más alto con el genial Rayman Origins (sobre todo en su versión para Wii) y quiere mantenerse en la cima en Wii U con este nuevo Legends. Para ello, mezclará lo clásico con lo rabiosamente nuevo. Clásico porque **el desarrollo es 2D**, un plataformas frenético en el que coger Lums se convierte en una obsesión. Con modo multijugador porque, al igual que en Origins, **Globox y dos Tensiees** se pueden unir a la fiesta. Los cuatro jugadores con mando de Wii... ¿qué pasa con el Wii U GamePad?

El quinto elemento

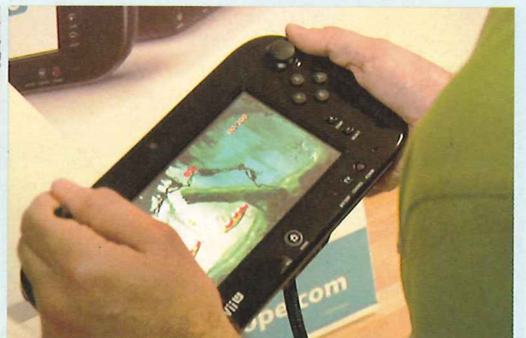
Sí, un quinto jugador puede unirse a la fiesta con el mando de Wii U. Su pantalla muestra la misma imagen que en la tele, y desde ella manejamos a un nuevo personaje llamado **Murphy**, un bicho volador cuyo control es completamente táctil. Su función es **abrir camino** a los otros jugadores, acabando con enemigos, pulsando interruptores, moviendo plataformas... Lo más reseñable es que su ritmo de juego será tan rápido como el de los jugadores plataformeros, porque si ellos se mueven deprisa, él tendrá que ser todavía más veloz. La prueba definitiva son los nuevos **niveles musicales**: Rayman, Globox y demás correrán a toda velocidad para que no les pille el scroll de la pantalla, mientras Murphy toca interruptores al ritmo de la música para derribar obstáculos. Intensísimo, divertido y genial, como todos esperábamos del rejuvenecido y enérgico Rayman.



Este es Murphy, el nuevo héroe del universo Rayman al que manejaremos con la pantalla táctil del Wii U GamePad. Está tan loco como sus compañeros.

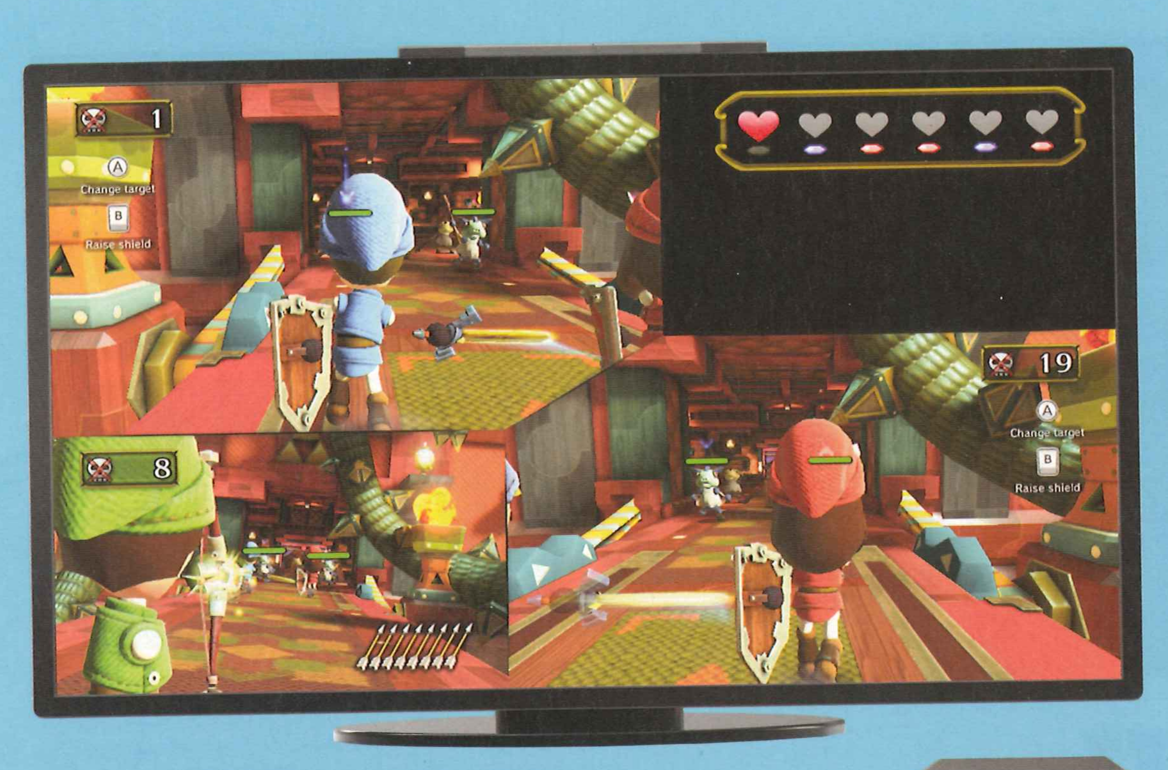
Lo probamos





Primera impresión Pues excelente, porque el juego resulta divertido en sus dos estilos de juego: saltando como locos o volando gracias a la pantalla táctil. Artísticamente, el juego va un paso más allá que su predecesor y sus gráficos 2D son todavía más bonitos y están mejor animados. Plataformeo de primer nivel.











Nintendo Land

El título ideal para entender qué es el "juego asimétrico".

A estas alturas, hasta en el Polo Norte saben qué es Nintendo Land, la **colección de minijuegos** inspirados en las sagas más importantes de la compañía, que cerró la conferencia del E3. Pero solo al jugarlo se descubre su potencial de diversión. Ya se han revelado minijuegos de Zelda y Donkey Kong. Habrá **12 en total**, pero nosotros probamos dos: **Luigi's Ghost Mansion** y **Animal Crossing Sweet Dreams**.

Corre que te pillo

El minijuego de Luigi es divertidísimo. Tanto en la tele como en la pantalla del mando vemos desde arriba **un laberinto** tipo comecocos. Cuatro jugadores usamos mandos de Wii para manejar Miis en la tele, y el quinto controla un fantasma desde el Wii U GamePad. La gracia está en que **el fantasma es invisible en el televisor**, y solo tiene que tocar a un Mii para eliminarlo. Por su parte, los Mii tienen una linterna con la que pueden iluminar al fantasma para debilitarle hasta destruirlo, pero las pilas son limitadas. Y la experiencia de juego es genial, sobre todo cuando juegas con un Mii y tienes que intentar adivinar por dónde ha ido el fantasma desde el último punto donde te topaste con él. En el rato que jugamos, nos dio la impresión de que **los Mii llevan ventaja si van juntos**, pero hay que probarlo más.

Animal Crossing Sweet Dreams también es un pilla-pilla en el que los jugadores de la tele deben colaborar para recoger caramelos, mientras que el jugador que lleva el GamePad **maneja a dos guardias... a la vez**. Sí, uno con cada stick del mando: diseñas estrategias envolventes para rodear a los otros jugadores mientras mueves a los dos guardias a la vez.

Que Nintendo Land apunta alto queda claro con estas dos experiencias. Ahora hay que probarlo en profundidad y ver si es duradero además de innovador y sorprendente.

Lo probamos





Primera impresión Mola mucho. Tal cual. Luigi's Ghost Mansion y Animal Crossing Sweet Day son dos "pilla-pilla" graciosísimos. En el primero, no sabemos qué nos gustó más, si ser el fantasma invisible o su perseguidor, pero la experiencia fue tronchante. En la recolección de caramelos de Sweet Dreams nos moló más dirigir a los guardianes con los sticks del Wii U GamePad, algo esquizofrénico pero divertido.









Habrá minijuegos deportivos y otros más lúdicos, como este en el que movemos el mando para manejar una bandeja y entrenar así nuestro equilibrio. En la tele vemos el avance del Mii y en el mando la estabilidad de la bandeja.

Wii Fit U

El entrenador personal se vuelca en los minijuegos.

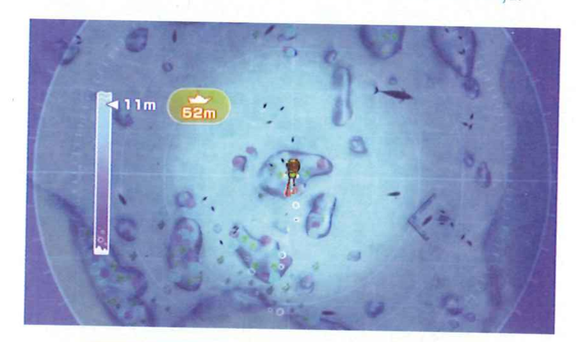
Wii Fit Plus, la segunda versión del entrenador personal de Nintendo para Wii, ya ofrecía una nutrida colección de minijuegos añadida a las tablas de fitness, y pensados también para mejorar nuestra forma. Parece que **Wii Fit U** seguirá esta tendencia, ya que hemos probados tres minijuegos deportivos en los que la **Wii Balance Board**, la tabla de Wii, cobra todo el protagonismo.

Haz deporte jugando

"Valdaos" nos dejó el minijuego del **descenso de trineo en pista**. Colocamos nuestro "culete" sobre la tabla y, con las piernas estiradas y la espalda inclinada, nos movíamos ligeramente a los lados para dirigir el trineo. Abdominales (sobre todo los oblicuos) y cuadriceps sufrían lo suyo, y además hacía falta equilibrio, para que no nos olvidemos de que esto es un entrenador personal.

En **el remo**, nos sentamos sobre la tabla, esta vez con las piernas flexionadas (menos mal) y movemos los brazos ritmicamente. No tan machacante, pero también cansado. El último s la experiencia más relajada y lúdica: de pie sobre la tabla, **saltamos sobre una cama elástica** y debemos controlar la caída con nuestro equilibrio. La tele muestra una vista frontal, mientras que en la pantalla del mando, colocado en el suelo, vemos la diana bajo nosotros con una vista cenital para intenta caer en el centro.

Naturalmente, Wii Fit U incluirá también **las tablas de Fitness, Yoga** y otros ejercicios, además de contar las calorías que gastamos tras cada minijuego o ejercicio. También se han mostrado en vídeo minijuegos que no estaban en la demo, como uno en el que apuntamos un cañón de agua moviendo el **Wii U Gamepad**. Y características como que podremos pasar el juego al mando para que otros vean la tele mientras jugamos, o almacenar nuestros progresos en un pequeño **contador de calorias** que interactuará con el Wii U Gamepad. Es pronto para asegurarlo, pero apostamos a que la experiencia será muy completa. ⬢









Lo probamos



Primera impresión Lo primero positivo del retorno del entrenador superventas de Nintendo es que es compatible con la Wii Balance Board que ya tenemos en casa. Para comprobar hasta qué punto la experiencia cambia con el Wii U Gamepad habrá que esperar a la versión final, ya que de, de momento, parece continuista.



Mando Multiusos. Será el punto de mira de algunas armas, el escáner para buscar objetos, un mapa detecta zombis, la herramienta para gestionar el inventario... Y en su pantalla táctil también resolveremos algunos puzles mientras en la tele vemos acercarse a los zombis.

ZombiU

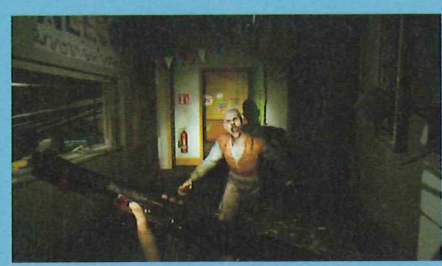
El juego más gore y adulto de los que se acercan a Wii U.

Un juego que nos peleamos por probar fue ZombiU, la aterradora experiencia para un jugador que prepara Ubisoft. Y da miedo de verdad: este apocalipsis zombi tiene desarrollo de **survival horror,** como comprobamos en la demo: la cosa comienza en las calles de Londres donde, armados con una pistola y una ballesta, acabamos con unos cuantos zombis. La pantalla táctil es **la mira de la ballesta** y también sirve para **escanear escenarios** en busca de objetos. Además, es un mapa que indica la posición de zombis cercanos. Luego entramos en una enfermería... y comienza el terror.

Zombis en la oscuridad

Aquí usamos **una linterna** mientras avanzamos por estrechos pasillos y salas. Ya estamos bastante escamados cuando el primer zombi, oculto en un armario, salta hacia nosotros. El respingo que damos es épico. Acabamos con él golpeándole con un remo (la secuencia es muuuuy "gore"), pero ya hemos visto **lo realistas y terribles** que resultan sus gestos cuando lo tenemos cerca.

A partir de aquí, la cosa se convierte en una pesadilla. Primero, extrañas interferencias anulan el mapa de nuestro Wii U GamePad. Después, en medio de la oscuridad solo rota por el haz de la linterna, comenzamos a oír ruidos. **Enfermeras zombis** se lanzan sobre nosotros, apenas logramos sacudírnoslas agitando el mando, usamos la pistola para librarnos de dos o tres, más zombis aparecen y... uno nos muerde. Inmediatamente, pasamos a controlar a otro superviviente en una zona cercana. Si queremos recuperar el equipo perdido, tendremos que buscar al zombi que antes era nuestro personaje y arrebatárselo... si podemos.





Lo probamos





Primera impresión Blanco se quedó el pobre Gustavo. ZombiU es un juego de terror con mayúsculas, pensado para dar miedo y muy "gore", que además aprovecha al máximo el Wii U GamePad y que tiene ideas brillantes como que cambiemos de personaje cada vez que morimos. Sin duda, uno de los más deseados de Wii U.

Novedades



Puntuamos los siguientes cuatro parámetros, utilizando un sistema de estrellas que varía entre 0 y 4. La puntuación final sí es numérica y responde al criterio de la redacción.

- **Gráficos.** El aspecto visual del juego. Valoramos la puesta en escena, el diseño y la creatividad de las imágenes.
- **Diversión.** ¿Te lo pasas bien con este juego?, ¿cómo de bien?, ¿quizá genial? Pues eso es exactamente lo que encontrarás puntuado aquí.
- **Multijugador.** Cada vez los juegos son más "sociales". Y eso es lo que pretendemos valorar: ¿sirve para una fiesta entre amigos?, ¿garantiza piques y duelos sin límite?
- **Duración.** Hay muchos o pocos niveles, modos de juego, ítems, personajes...

Código P.E.G.I. de calificación












EDAD RECOMENDADA · VIOLENCIA · DISCRIMINACIÓN · LENGUAJE SOEZ · SEXO · DROGAS · MIEDO

Los iconos de DS

Los iconos DS en rojo indican que el juego utiliza esas funciones. De lo contrario aparecen en color gris.








PANTALLA DOBLE · PANTALLA TÁCTIL · WIRELESS · CHAT · MICRÓFONO · ONLINE

Los iconos de Wii

Los iconos de Wii utilizan el mismo sistema que en DS. En color azul, utilizan esa función. Si no, en gris.










NUNCHUK · PUNTERO · VIBRACIÓN · SENSOR MOVIMIENTO · ALTAVOZ · ONLINE

Los iconos de 3DS

Los iconos de 3DS incorporan las increíbles capacidades de la máquina: fotos, eShop, Mii, StreetPass...

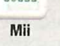








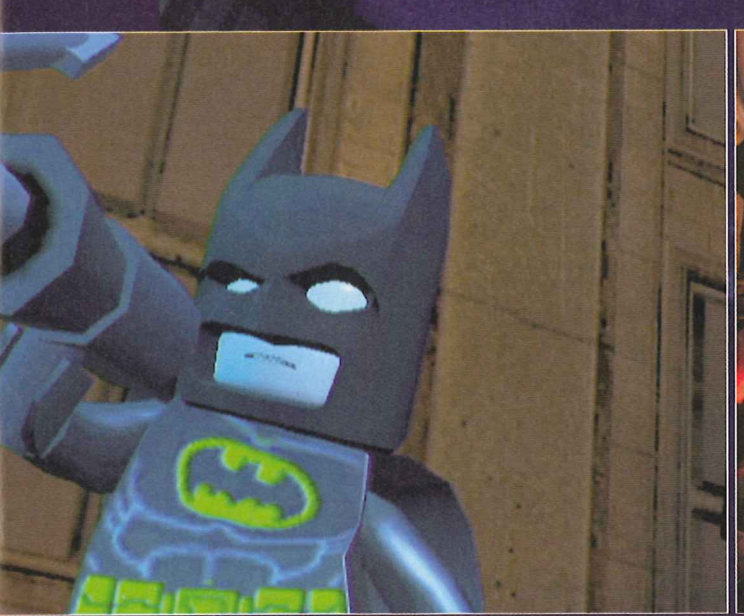



REALIDAD AUMENTADA · FOTOS 3D/ CÁMARA · NINTENDO 3D SOUND · JUEGO ONLINE · STREETPASS · eSHOP · SPOTPASS · Mii

EL DATO

Contando todas las versiones de cada personaje, el juego llega a los 90 héroes y villanos jugables







Género **Aventura / Acción**
Compañía **Warner Bros.**
Jugadores **1-2 jugadores**
Precio **40,95 €**
www.lego.com/es-es/

NUNCHUK · SENSOR DE MOVIMIENTO · PUNTERO · ONLINE

Argumento
Lex Luthor y el Joker han unido sus fuerzas para amenazar la ciudad de Gotham y los grandes superhéroes del universo DC serán los encargados de pararle los pies.

Lego Batman 2 DC Super Heroes

Batman pide ayuda a Superman y otros héroes de DC para mantener la paz en una nueva (y más grande) Gotham.

Vuelve nuestro Caballero Oscuro en su versión más graciosa, y esta vez con la mejor compañía: Superman, Wonder Woman, Flash... Un amplio elenco de **héroes de DC** se une para acabar con **el Joker**, que ha convencido a **Lex Luthor**, archienemigo de Superman, para atacar a la ciudad de Gotham. Harley Quinn, Catwoman, Dos Caras o Hiedra Venenosa son algunos de los secuaces de estos dos reyes de la villanía. Y semejante elenco necesita un gran escenario... ¿Qué tal que la Gotham de este juego sea el entorno abierto más grande jamás visto en un juego de LEGO?

Personajes con carisma

Lo primero que mola del juego es que nos mete en una gran y épica historia que abarca a todo **el Universo DC**, sin renunciar al sentido del humor característico de la saga. La simpática rivalidad entre Batman y Superman o ese Robin metepatas que desquicia a nuestro hombre murciélago dotan de momentos mágicos a la historia, que se desgrana en escenas de vídeo con otra novedad importante: por primera vez en un juego de LEGO, **los personajes hablan** (eso sí, en inglés con subtítulos en castellano).

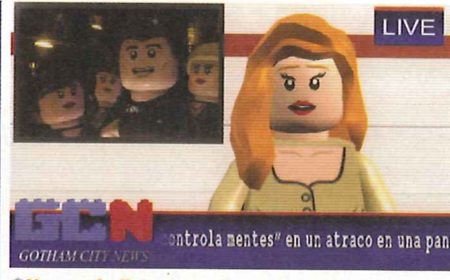
La historia principal se divide en **15 capítulos** en los que la mecánica básica y el control son los habituales en los LEGO: desplazamos a nuestro personaje con el stick izquierdo, saltamos con A, ejecutamos ataques básicos con B, y con Z ponemos en práctica las habilidades especiales de cada superhéroe. Por ejemplo, **Superman** usará su visión térmica y su aliento gélido, y volará por los escenarios; **Wonder Woman** atrapará a los enemigos con su mítico lazo; **Flecha Verde** será un as con el arco... Y, ¿cómo lograrán Batman y Robin estar a la altura de semejante despliegue de superpoderes? Pues, como siempre, con su ingenio y su equipo de alta tecnología: contarán con **trajes** como la armadura de Batman para absorber electricidad o el **traje antitóxico** con el que Robin cruza zonas contaminadas.

En las calles de Gotham

Con estas habilidades exploramos escenarios llenos de **plataformas** y resolvemos **sencillos puzles** en los que más que usar nuestra inteligencia, habrá que ser observadores para encontrar interruptores y mecanismos, y descubrir con qué personajes activarlos. Y, naturalmente, peleamos contra los **temibles supervillanos** y sus variados secuaces. Lo típico en un juego de LEGO, vamos... pero con las novedades que trae el desarrollo en un escenario abierto. ➲



Diviértete con el humor de Batman. O más bien con su rivalidad con Superman o sus mosqueos con el bueno de Robin.



Una periodista de Gotham City News va relatándonos los acontecimientos en directo al principio de cada nivel.

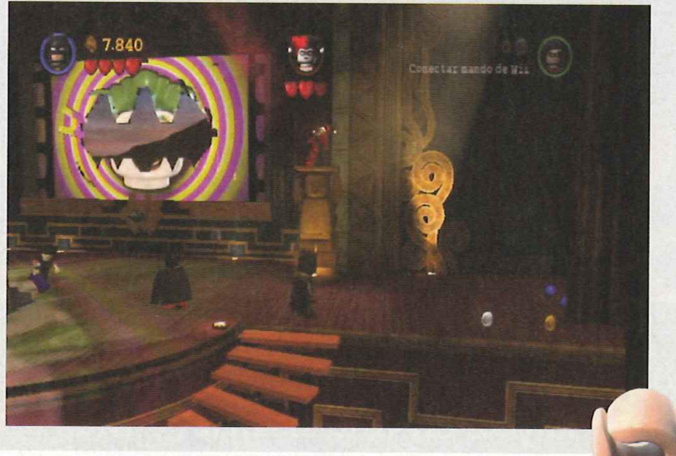


Batman conserva sus gadgets, por supuesto. Como el batarang, que dirigimos apuntando a la pantalla con el mando de Wii.

Cooperativo: el modo ideal

Como en todos los LEGO, podemos jugar la aventura a dobles y con una libertad de movimientos total: cuando nuestros personajes se separan, la pantalla se parte para seguir a cada uno. Y si se acercan, vuelve a unirse.







La aventura se divide en **15 misiones** y, para iniciar cada una de ellas, tenemos que acudir a los puntos marcados en el mapa con una Batseñal. Podemos ir andando o con mucho más estilo: **pilotando vehículos** como **el Batmóvil o la Batmoto**, que iremos desbloqueando. Precisamente el factor de coleccionismo típico de los juegos de LEGO será aun más grande en este escenario abierto: cuando recolectamos un número determinado de ladrillos o fichas doradas se abrirán nuevas zonas de la ciudad, todo un incentivo para "amasar" **hasta la última pieza de LEGO** que encontremos. Tras acabar un capítulo, veremos una recopilación de los items que hemos conseguido, como monedas, piezas o ladrillos, y siempre podremos volver a los lugares ya visitados para buscar secretos. Así, la trama principal puede durarnos **unas 10 horas**, pero si queremos recolectar todas las monedas y desbloquear a todos los protagonistas, la duración puede llegar a triplicarse, siendo el juego LEGO más profundo que jamás hayamos disfrutado en Wii.



Con trajes clásicos

Atención al detalle: las versiones LEGO de los héroes DC presentan sus trajes más clásicos, no las versiones renovadas de los cómics actuales.

Música de cine

Lego Batman 2 plasma perfectamente a los personajes del universo DC, consiguiendo la proeza de ser tremendamente fiel tanto a la Gotham City que conocemos de **cómics y películas** como al estilo del universo Lego, con muchos elementos formados por piezas. Especialmente memorables son escenarios como el parque de atracciones de Joker, el asilo Arkham o la Batcueva. A esto le añadimos **una banda sonora** completamente cinematográfica

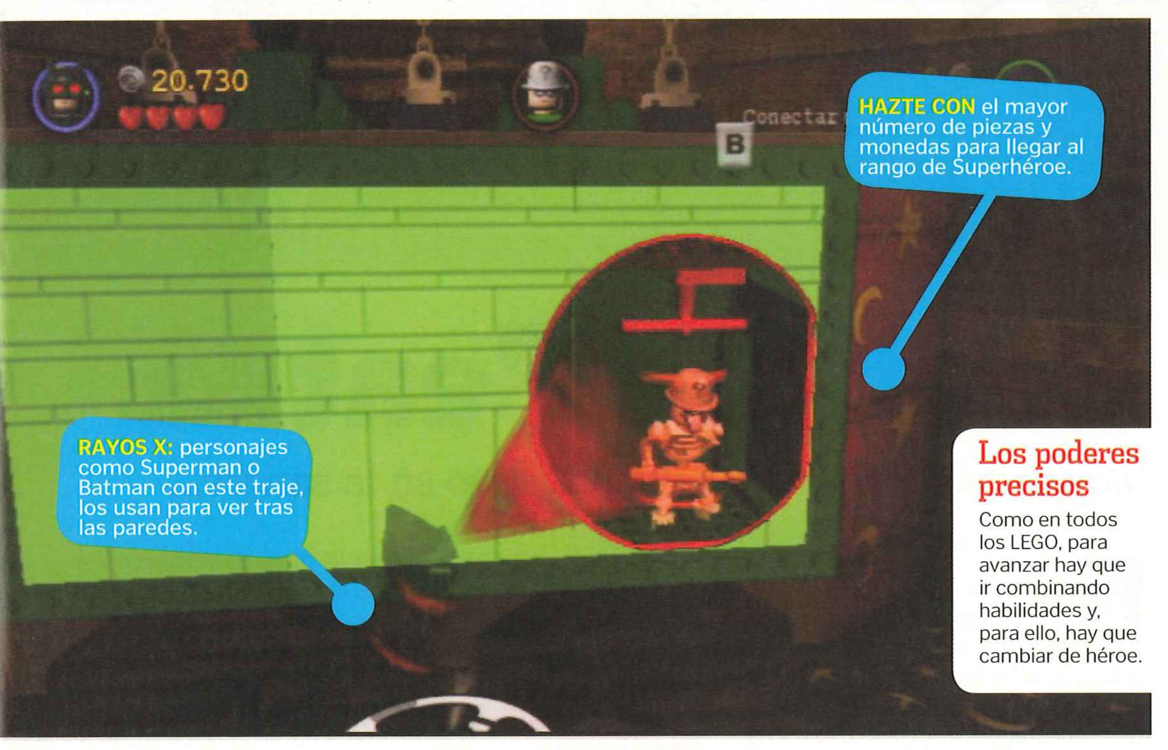
CADA SUPERHÉROE TIENE LOS PODERES DE LOS CÓMICS. Y USAR SUS HABILIDADES CONCRETAS EN LA CLAVE PARA AVANZAR EN EL JUEGO



La trama comienza con un ataque del Joker y su alianza con el malvado Lex Luthor.



Constantemente desbloquearemos personajes con los que jugar... incluidos villanos.



HAZTE CON el mayor número de piezas y monedas para llegar al rango de Superhéroe.

RAYOS X: personajes como Superman o Batman con este traje, los usan para ver tras las paredes.

Los poderes precisos

Como en todos los LEGO, para avanzar hay que ir combinando habilidades y, para ello, hay que cambiar de héroe.

Muévete por Gotham

A pie o usando vehículos terrestres como el Batmóvil o la Batmoto, nos movemos con libertad por el universo de Gotham. O, si manejamos a un héroe volador como Superman, podemos recorrerla volando...





llena de temas de las películas clásicas de Batman y Superman. Por ejemplo, al tomar el control del Hombre de Acero, suena la partitura de **John Williams**, y a Batman suele acompañarle el no menos magistral tema que Danny Elfman creó para las pelis de Tim Burton. Pura épica.

Ah, y claro, está el multijugador... Como en todo juego de LEGO, las misiones las afrontamos siempre con **dos personajes** y, si jugamos en solitario, alternar su control es fundamental para avanzar, ya que debemos usar las habilidades particulares de cada uno. Pero la cosa gana si **jugamos a dobles**: toda la aventura es disfrutable junto a un amigo, haciendo la experiencia aun más divertida.

LEGO Batman 2 es todo un ejemplo de cómo debe evolucionar una franquicia. Es una secuela directa de la primera aventura del Caballero Oscuro en formato LEGO, porque mantiene unas bases que todos conocemos: controles sencillos, construcción y recolección de piezas, **puzles** que se resuelven con las diferentes habilidades de cada personaje, multitud de elementos desbloqueables... Pero también **es más grande y mejor**, gracias a la **ciudad abierta**. El único "pero" es el que se le puede poner a todos los juegos de la saga: ni los enemigos ni los puzles suponen retos excesivamente complejos. Pero eso siempre será un aliciente para los jugadores más jóvenes, y los "jugones" tendremos millones de secretos por descubrir y todo el carisma de sus héroes y villanos que ya son auténticas leyendas.

LA BANDA SONORA RECUPERA TEMAS DE LAS PELIS DE BATMAN Y SUPERMAN

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★☆
Todo está construido con mucho mimo y detalle, y buscando hacernos reír, aunque no impresione.

Diversión ★★★☆
El humor del guión, el completo desarrollo y el nuevo escenario abierto dan para muchísimo.

Multijugador ★★★☆
Tan genial como en todos los LEGO: una gran aventura para jugar enterita a dobles.

Duración ★★★★
10 horas la trama principal, pero decenas más si decidimos descubrir misiones secundarias.

Lo mejor y lo peor

Los héroes de DC con sus poderes, el mundo abierto y el sublime cooperativo local.

Es un juego tirando a fácil, como siempre en los LEGO, y pierde un poco si juegas solo.

Nuestra opinión

Batman da un vuelvo a los juegos de LEGO

Los juegos de LEGO siempre son simpáticos y cuidados, pero después de tantos años necesitaban un cambio. El nuevo escenario abierto de LEGO Batman 2 se lo da, y con el humor y el magnífico cooperativo de siempre.

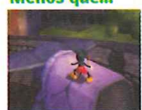
Te gustará...

Más que...



LEGO Batman

Menos que...



Disney Epic Mickey

Total



EL DATO

El juego incluye 50 pruebas, 10 de ellas para dos jugadores. Y las bandas sonoras inglesa y japonesa





Género **Musical**	
Compañía **Nintendo**	
Jugadores **1-2**	
Precio **39,95**	
www.nintendo.es	

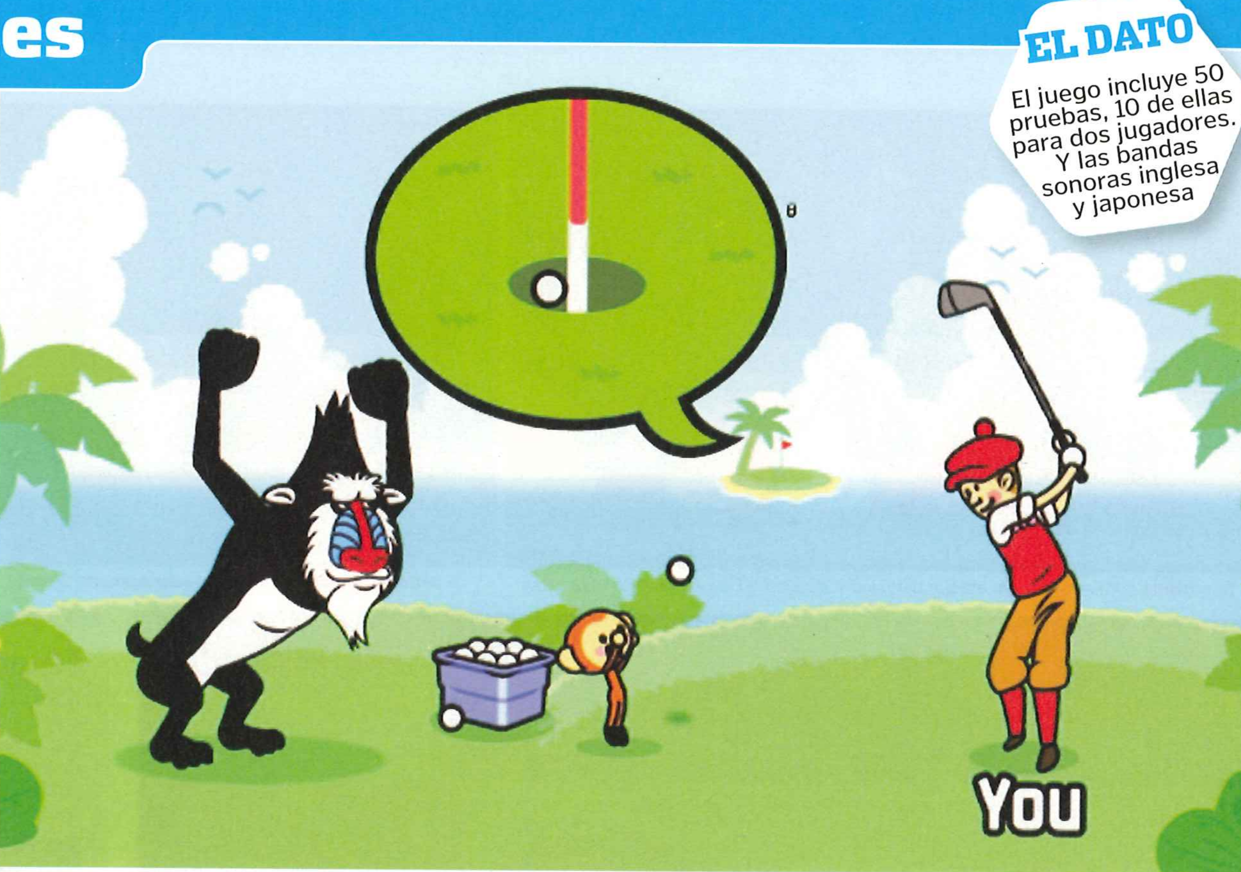





NUNCHUK SENSOR DE MOVIMIENTO VIBRACIÓN PUNTERO

Argumento

50 minijuegos rítmicos de todos los colores y cada cual más original: tendremos que atornillar cabezas, matar fantasmas, espantar arañas...



Beat the Beat Rhythm Paradise

Venga, demuestra que llevas el ritmo en la sangre...

No es fácil seguir el rastro a esta saga: nació en GBA con el nombre de **Rhythm Tengoku**, juego que solo salió de Japón; continuó con una segunda entrega para DS que en USA se llamó **Rhythm Heaven** y en Europa **Rhythm Paradise**; y ahora renace en Wii con nombre nuevo... pero manteniendo intactas sus cualidades: sencillez de manejo, **retos rítmicos** de alta dificultad y una estética surrealista. Y añade, por primera vez, modo **multijugador**.

La pesadilla del metrónomo

En el arranque del juego, un par de animales sonrientes nos hacen un **test de ritmo** que sirve de tutorial: pulsamos **los botones A y B** del mando de Wii, a veces a la vez, para emitir un sonido que debe acompasarse perfectamente con **el ritmo de la música** y la cadencia de las imágenes en la pantalla. Y en esta primera prueba intuimos que, a pesar de la sencillez de la mecánica, la dificultad no va a ser poca cosa...

Ante nosotros tenemos **50 pruebas** que apenas duran un par de minutos cada una... aunque superarlas todas te va a costar muchos intentos: hay que desarrollar **una precisión enorme** en el manejo de los dos botones, ya que el juego incrementa su complejidad rítmica según desbloqueamos niveles. Y, aunque pasarlos con la puntuación mínima es asequible, conseguir **medallas o puntuaciones perfectas** es un reto enorme que exige clavar los pasajes más difíciles. Menos mal que conseguirlo tiene su recompensa: nuevas canciones o **juguetes rítmicos** con los que disfrutar sin más objeto



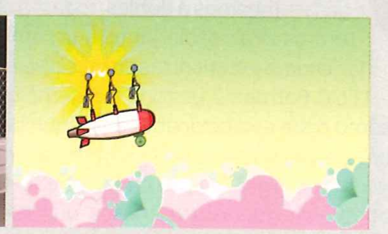
Hay otros Rhythm Paradise...

...y uno puedes comprarlo para **DS**. Con sus propias 50 pruebas de ritmo que se juegan pulsando en la **pantalla táctil**.

Tómate un respiro

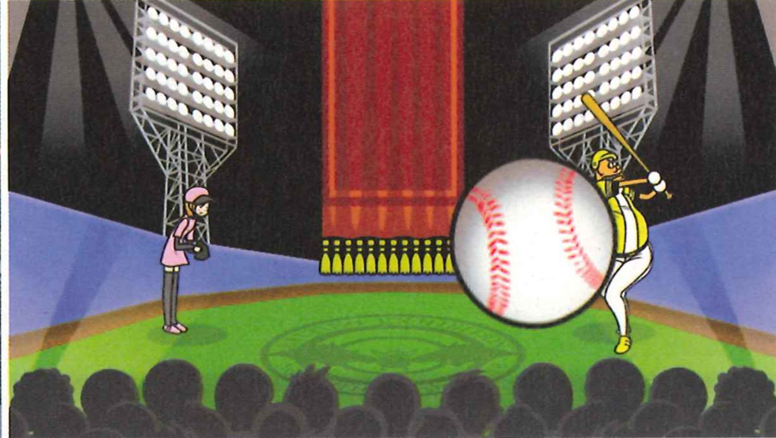
Conscientes de lo difíciles que son algunas pruebas, los creadores del juego han añadido un área de descanso en forma de café virtual para tomar algo, escuchar música o practicar los ritmos aprendidos hasta ahora. Para que recargues las pilas antes de volver a las pruebas.



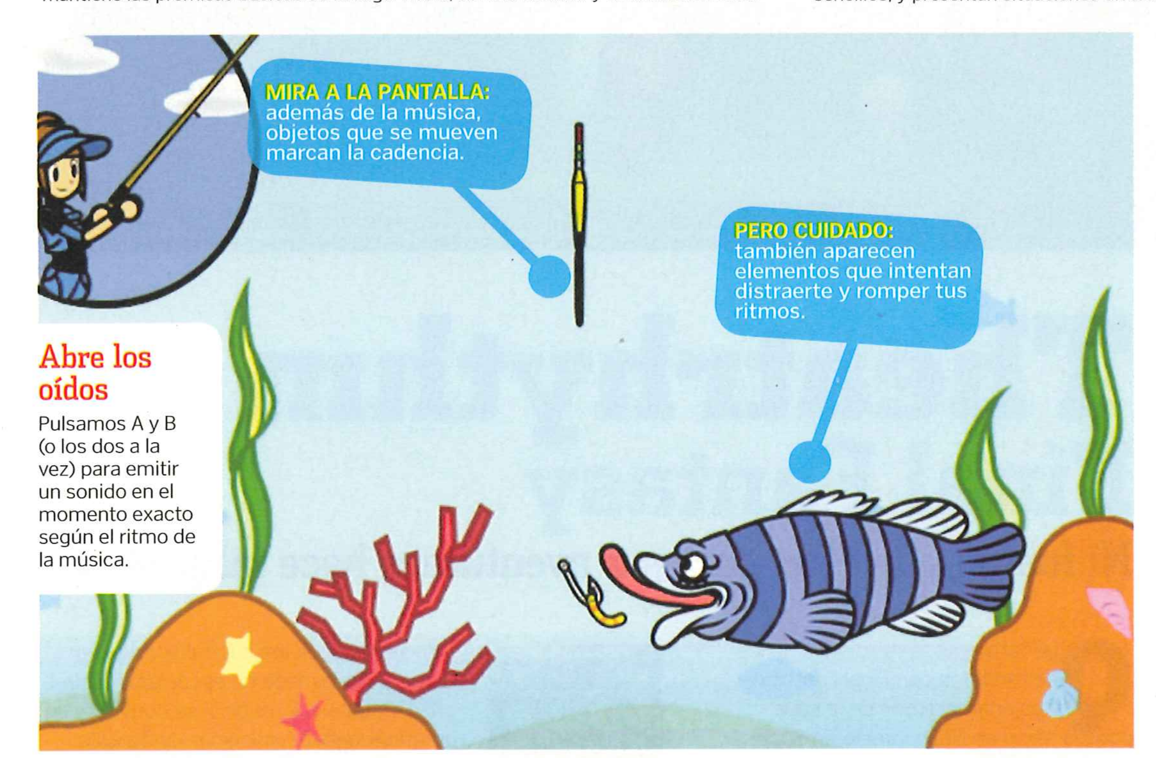




El primer juego de la saga Rhythm Paradise para una consola de sobremesa mantiene las premisas básicas de la saga: ritmo, control sencillo y dificultad elevada.



Cada prueba es una escena distinta. Están dibujadas con gráficos estilo manga muy sencillos, y presentan situaciones diversas pero de la forma más absurda y graciosa.

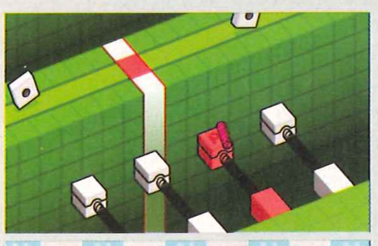


Abre los oídos

Pulsamos A y B (o los dos a la vez) para emitir un sonido en el momento exacto según el ritmo de la música.

Atención y precisión

Aunque en cada prueba realizamos acciones distintas, siempre hay que ser ultrapreciso pulsando los botones o tendrás que repetir el nivel. En el modo para dos jugadores, uno manejará un ritmo diferente al de su contrincante.





que gozar del ritmo. Además, cada cinco juegos desbloqueamos **un remix o prueba final**, donde ponemos en práctica lo que hemos aprendido en las pruebas previas mediante una mezcla bastante desquiciante de todas ellas que requiere, además, un plus de memoria. La cosa alcanza su culmen en las **pruebas cooperativas para dos jugadores**, en las que cada uno lleva un ritmo distinto: una experiencia desquiciante y divertida.

Un estilo visual particular

A su desarrollo sencillo pero brutalmente adictivo, Beat the Beat añade un **acabado gráfico original** y con mucho humor surrealista. Samuráis, jugadores de golf, luchadores de wrestling o robots conviven en **escenas coloridas, piscodélicas** y muy graciosas que, además, muchas veces están pensadas para distraernos y hacernos perder el ritmo. La creatividad también está en la música: esta edición europea de Beat the Beat nos permite jugar tanto con **la banda sonora inglesa como con la japonesa original**. Dos colecciones de melodías que van desde **bases hip-hop** hasta momentos más guitarreros y que son el elemento final de una mezcla que funciona: humor, música y un reto de primera para nuestro sentido del ritmo. Añade **las partidas a dobles**, y tendrás un juego de Wii ideal para refrescar las tardes veraniegas... o las de todo el año, si quieres hacerte con todas las medallas. Y es que aquí, seguir el ritmo es un desafío para jugones.

EN LAS PRUEBAS A DOBLES, CADA UNO SIGUE UN RITMO. SON PURA LOCURA MUSICAL

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★



Sus surrealistas escenas, dibujadas a mano con un estilo "naif", son pequeñas obras de arte.

Diversión ★★★★

Como juego de ritmo es impecable: seguir la cadencia y pulsar en el momento justo es puro placer.

Multijugador ★★★

Las pruebas a dobles resultan muy divertidas... Pero sólo son 10, así que saben a muy poco.

Duración ★★★

Acabar los 50 niveles no te llevará más de 10 horas, pero conseguir las medallas puede ser una vida.

Lo mejor y lo peor

No hay juego de ritmo más puro. Abre ojos y, sobre todo, oídos y déjate llevar.

Quieras que no, la mecánica siempre es la misma. Y hay pruebas realmente difíciles.

Nuestra opinión

Explosión de ritmo directa a tu cerebro

Beat the Beat conecta con un placer tan básico como es seguir el ritmo con acierto. La dificultad de sus pruebas y su acertada apuesta por el humor redondean un título que consigue exactamente lo que pretende: divertir.

Te gustará...

Más que...



Pop'n Rhythm

Menos que...

DJ Hero 2

Total





Género **Musical**
Compañía **Square Enix**
Jugadores **1-4 Jugadores**
Precio **39,95 €**
www.theatrhythm.com

STREETPASS SPOTPASS Mii JUEGO ONLINE

Argumento
Las fuerzas del mal han robado la energía vital del Cristal Musical que mantiene la armonía en el mundo. Hay que devolvérsela... a base de ritmo.

DESCÁRGATE la demo desde la eShop



Theatrhythm Final Fantasy

Ni fuerza, ni valor: para ser aventurero hace falta ritmo.

¡Qué tormentosa relación la de los nintenderos con Final Fantasy! Nos enamoramos de la saga porque nació en NES y creció en Super Nintendo, sentimos celos cuando nos dejó por otras consolas y la recibimos con dudas cuando volvió con numerosos "spin-offs"... Pero ahora es el momento de la reconciliación: el juego musical que celebra **el 25 aniversario** de la franquicia es exclusivo de 3DS.

Música que hizo historia

Theatrhythm Final Fantasy recupera **77 temas** que abarcan desde el primer Final Fantasy a Final Fantasy XIII. Solo se incluyen los capítulos principales de la saga, nada de secuelas o "spin-offs". Cada pieza musical se convierte en un **minijuego** de manejo muy sencillo: siguiendo las indicaciones en la pantalla superior y el ritmo de la música, realizamos toques o trazamos líneas rectas con el **stylus** en cualquier punto de **la pantalla táctil**. Así de simple... lo que pasa es que, tratándose de un homenaje a Final Fantasy, había que darle un aspecto aventurero. Aunque la mecánica es puramente musical, hay **tres ambientaciones** distintas para los temas: una simula un combate, otra recupera eventos de los juegos (con vídeos originales incluidos... ya os emocionareis con las imágenes



4 héroes portátiles

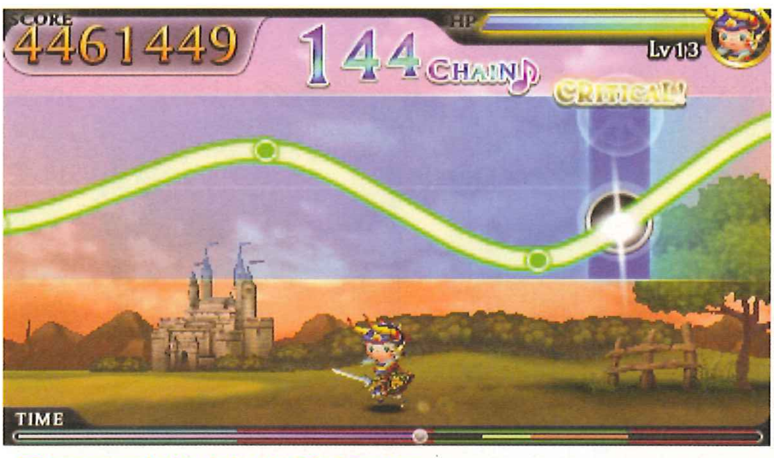
El último FF que había salido para una consola de Nintendo era **The 4 Heroes of Light** (DS, 2010), un juego de rol de estética parecida a la de este Theatrhythm.

El secreto es... un toquecito de RPG

Formamos un equipo de 4 héroes (eligiendo entre 13, uno de cada Final Fantasy) y, tras cada prueba, ganamos experiencia y nuevas habilidades que, por ejemplo, harán que pierdas menos vida al fallar una nota. Eso sí, nunca afectan a tu puntuación: esa sólo depende de tu sentido del ritmo.







➲**77 temas musicales de la saga Final Fantasy** se convierten en pruebas de ritmo en este homenaje musical que celebra el 25 cumpleaños de la franquicia.

➲**Algunas pruebas recuperan vídeos** de los juegos originales. Se incluyen los capítulos del I al XIII, pero no los "spin-offs" o secuelas de los mismos. Quizá en futuros DLC...



Precisión musical

Pulsa en la pantalla táctil justo en el momento preciso según las indicaciones de la música y la pantalla 3D. Así de... ¿fácil?

Museo de fantasía

Una colección de cartas de héroes y villanos, 13 vídeos y los 77 temas musicales son los extras del museo. Tendrás que jugar mucho a todos los modos para desbloquear el 100%.



que acompañan el tema de Aeris de Final Fantasy VII, ya) y la última emula **un viaje por un escenario**, cambiando la mecánica ligeramente: con el stylus, además de pulsar y trazar rectas, seguimos las ondulaciones hacia arriba y hacia abajo de una linea musical.

Pero el componente más original del juego es su **elemento de RPG**: antes de empezar a jugar formamos un equipo de 4 héroes que va ganando nuevas técnicas con la experiencia.

Cuestión de precisión

La mala noticia es que los elementos roleros no aportan mucho a la hora de jugar: las habilidades nos sirven para aguantar un poco más en la partida, pues suelen estar enfocadas a que perdamos menos vida al fallar una nota, pero al final todo depende de nuestra **rapidez y precisión** a la hora de pulsar. Y esa es la buena noticia: que, como juego musical, supone un reto muy divertido. Así, el modo de dificultad normal es casi una introducción para los modos **Expert** y **Ultimate**, que exigen una precisión y un sentido del ritmo extraordinarios... y son un vicio. Y aunque la mecánica no varía un ápice, el buen abanico de modos (incluidas las **partidas a 4 en red local** del modo Chaos Shrine) y el encanto de su ambientación, lo convierten en un título muy atractivo. Ya sólo queda esperar a ver si en España se comercializan a través de la eShop los contenidos extra de pago ya disponibles en Japón.

> **EN LOS MODOS DE DIFICULTAD MÁS ALTA, EL JUEGO ES UN RETO PARA LOS MÁS EXPERTOS**

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★☆☆☆
El diseño de personajes mola, pero ni calidad técnica ni en 3D aprovecha el poder de 3DS.

Diversión ★★★☆☆
Aunque su mecánica es muy sencilla, en modo difícil se convierte en todo un desafío muy adictivo.

Multijugador ★★☆☆☆
El modo Chaos Shrine permite un entretenido juego local para 4. Lástima que sea sólo este modo...

Duración ★★★★
77 temas jugables, un buen abanico de opciones, extras y modos de alta dificultad desafiantes.

Lo mejor y lo peor

La banda sonora es historia de los videojuegos. Y el juego resulta muy adictivo.

Lo cierto es que el toque RPG aporta poco a la diversión, aunque sea simpático.

Nuestra opinión

Un buen homenaje y un buen juego

Theatrhythm Final Fantasy no presenta un planteamiento rompedor... ni falta que le hace. Su desarrollo musical es sencillo pero engancha (sobre todo en sus modos difíciles) y tiene todo el carisma de sus melodías para conquistarnos.

Te gustará...

Más que... Michael Jackson

Menos que... Rhythm Thief

Total

83



3

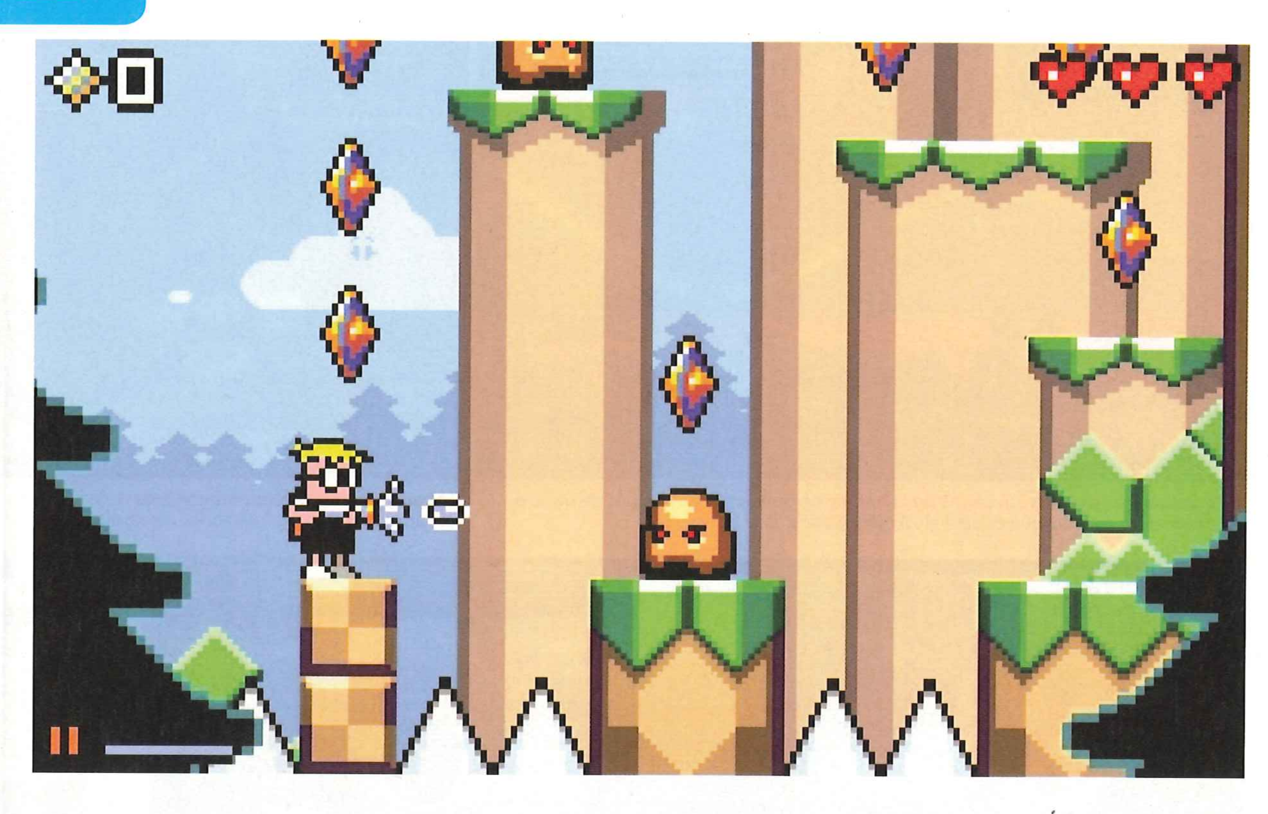
Género **Plataformas**
Compañía **Renegade Kid**
Jugadores **1**
Precio **9 €**
www.renegadekid.com

STREETPASS SPOTPASS Mii JUEGO ONLINE

Argumento
Los mutantes de barro invaden la tierra. Max debe detenerlos ayudándose por su jetpack y su pistola láser. ¿Aceptas el reto?

DESCÁRGATE la galería de pantallas 3D

EL DATO
40 niveles de los que 20 están ocultos. Hallarlos no es fácil. Acabarlos, menos.





Mutant Mudds

De cómo un plataformas 'ochentero' nos ha conquistado.

Un desarrollador llamado Jasper Byrne hizo hace algunos años una versión de Silent Hill 2 para la NES. Es decir, hizo un **'demake'**: tomó un juego de 2001 y lo adaptó a los gráficos y las mecánicas de los años 80. Es uno de los casos más conocidos de esta forma de hacer juegos, que es cada vez más habitual. Hace meses, por ejemplo, apareció **Super Smash Land**, que convertía Smash Bros. en un juego de Game Boy.

El caso de Mutant Mudds es algo especial, porque es el 'demake' de un juego que nunca llegó a ver la luz. **Jools Watsham** y su equipo estaban haciendo un juego de plataformas en 3D para la DS. No terminaba de cuajar. Un día, Jools hizo un boceto del protagonista en 8 bits y entonces se dio cuenta de que lo que realmente quería hacer era un **plataformas clásico**. Replantearon el proyecto hasta convertirlo en lo que hoy podemos descargar en nuestra Nintendo 3DS.



¡Así era Mutant Mudds!
Ese es el aspecto que tenía el juego cuando Renegade Kid todavía pensaba en hacer un plataformas en 3D para Nintendo DS.

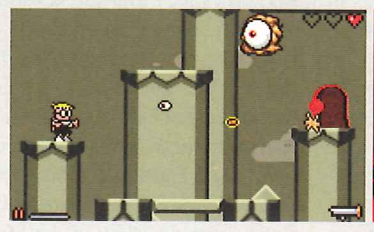
Mutantes de barro

Max es un joven regordete, con gafas y el pelo cortado a tazón que vive con su abuela justo en el momento en el que los mutantes de barro invaden la Tierra. El bueno de Max coge su **jetpack y su arma láser** y sale a salvar el mundo. Lo hará a lo largo de 40 pantallas, 20 de las cuales están escondidas dentro de las principales.

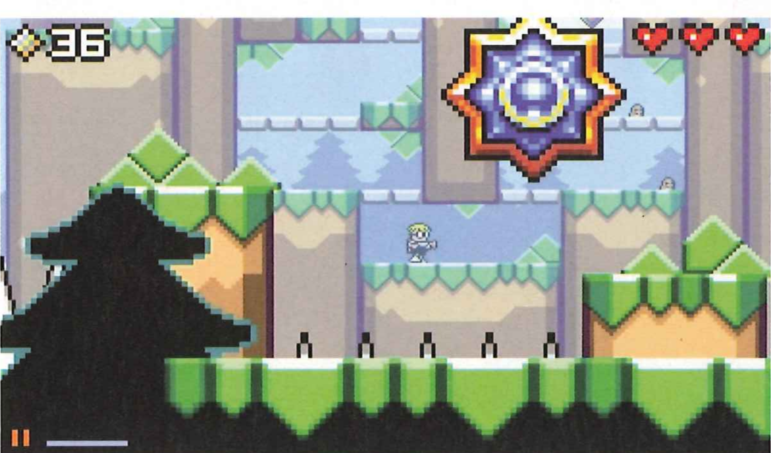
Además del jetpack, una de las cosas que hacen diferente a este plataformas es que sus niveles se desarrollan en **tres planos diferentes**. Estos cambios de plano podrían haber dado mucho más de sí en el diseño de los niveles pero al final,

Homenaje nintendero

Estas dos imágenes están sacadas de niveles secretos del juego. En la de la izquierda, el escenario tiene colores verdosos, imitando la pantalla de una Game Boy. En la de la derecha, los tonos rojos recuerdan a la Virtual Boy. El equipo de Renegade Kid ha pensado en todos los detalles.



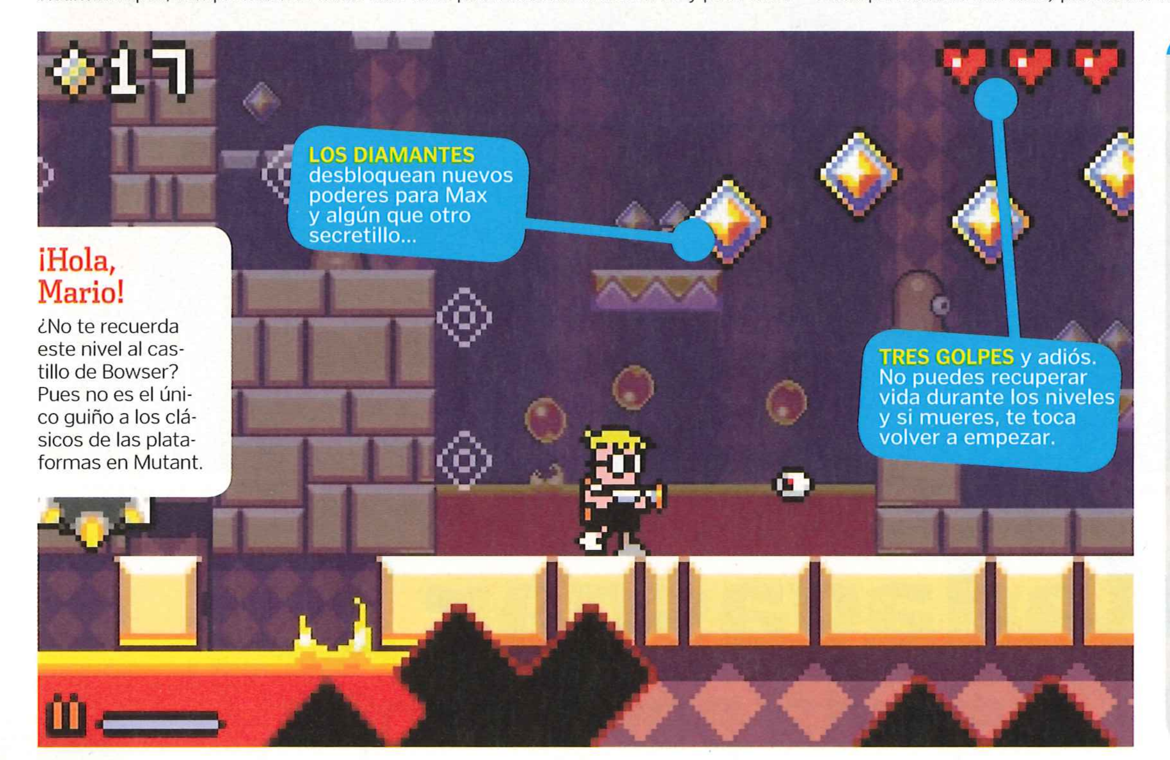




Cambiar de plano. Una de las peculiaridades de Mutant Mudds es que nos movemos en distintas capas, aunque muchas veces esto sirve para remarcar el efecto 3D y poco más.



Los enemigos no son especialmente fuertes (como mucho tendrás que dispararles tres veces para acabar con ellos) pero están colocados con muy mala uva.

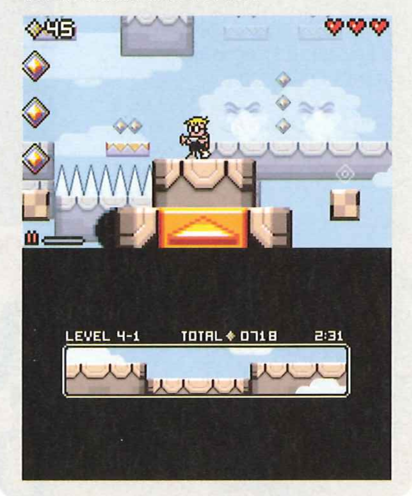


¡Hola, Mario!

¿No te recuerda este nivel al castillo de Bowser? Pues no es el único guiño a los clásicos de las plataformas en Mutant.

El ático de la abuela

La adorable abuelita de Max tiene montado un buen arsenal en la última planta de su casa. Según vayas acumulando diamantes obtendrás mejoras para tu arma, tu jetpack y tu salto. Solo puedes llevar encima una a la vez.



la idea se queda en un recurso estético para aprovechar las tres dimensiones.

Dolor constante

El diseño de los niveles no es ningún derroche de ideas brillantes. Ese tampoco es su objetivo. **Mutant Mudds solo quiere ser difícil**. Difícil a la antigua: te exige **habilidad, reflejos y buena memoria** para no cometer los mismos errores en cada partida. Y lo consigue.

Vas a morir muchas veces. Y cada vez que lo hagas, sentirás que ha sido culpa tuya y no del juego. **Los errores te ayudan a memorizar** cada salto y cada disparo hasta que te lo pasas casi con los ojos cerrados. Cada nivel que terminas, te regala una satisfacción inmensa.

En cada uno de los 20 niveles principales hay **100 diamantes dorados** que debes recoger para desbloquear los tres power ups de Max. Sólo podrás llevar encima uno cada vez y en cada pantalla

VAS A MORIR MUCHAS VECES. Y CUANDO LO HAGAS, SENTIRÁS QUE ES TU CULPA

necesitarás un poder concreto para acceder al nivel oculto.

Es **muy adictivo** y puede tenerte horas enganchado. Pero también es consciente de que es juego para portátil: los niveles nunca duran más de cuatro minutos y no tiene jefes finales, por lo que es también perfecto para partidas rápidas. Exige mucha paciencia pero anima a volver a intentarlo. La nostalgia nos puede, pero Mutant Mudds es algo más que unos gráficos bonitos y homenajes a los 8 bits. Es un **buen juego de plataformas, cruel y muy divertido**.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos 
Un pixel-art magnífico, mucho color, buenas animaciones y homenajes a los clásicos.

Diversión 
Pide paciencia y habilidad, pero la satisfacción que produce hace que todo merezca la pena.

Multijugador NO TIENE
Quizá las próximas entregas o puede que en versiones para consolas domésticas...

Duración 
Dependerá de tu habilidad, pero encontrar y superar todos los secretos te llevará tiempo

Lo mejor y lo peor

Es retro en todos los sentidos: gráficos, sonido, mecánicas... y dificultad.

La alta dificultad puede hacer que más de uno se frustre y lo abandone rápido.

Nuestra opinión

Homenaje para amantes de lo 'viejuno'

Mutant Mudds sabe a plataformas ochentero en los gráficos, en el sonido y en las mecánicas. No inventa nada ni tiene un diseño espectacular, pero no se corta con la dificultad y logra enganchar a todo tipo de públicos.

Te gustará...

Más que...



Mighty Switch Force

Menos que...



VVVVVV

Total







Género **Aventura**
Compañía **D3 Publisher**
Jugadores **1-2 jugadores**
Precio **49,95 €**
es.namcobandaigames.eu



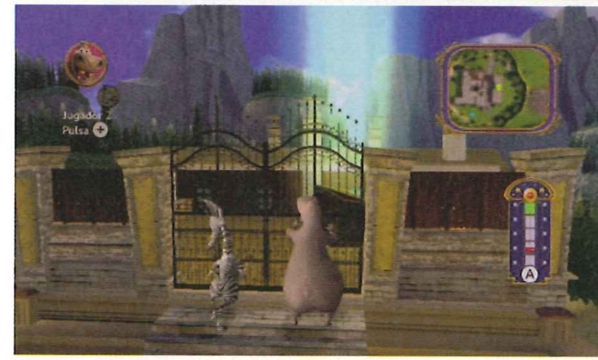


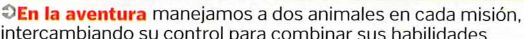

NUNCHUK · SENSOR DE MOVIMIENTO · VIBRACIÓN · PUNTERO

Argumento
Alex, Gloria, Marty y Melman siguen intentando volver a su zoo de Nueva York... aunque para ello tengan que infiltrarse en un circo ambulante.



Hay dos modos principales: la aventura y los minijuegos circenses.





En la aventura manejamos a dos animales en cada misión, intercambiando su control para combinar sus habilidades.



Cuidado: los protas son fugitivos y, si arman jaleo, aparecen guardias dispuestos a atraparlos. ¡Pulsa el botón A para escapar!



EL DATO
Además de la aventura, tenemos seis minijuegos distintos que pueden jugarse a dobles

Madagascar 3
De marcha por Europa

Qué mejor sitio para hacer el animal que un circo...



Enfocada al público infantil, llega la versión jugable de nueva peli de Madagascar, en la que Alex, Marty y compañía viajan por toda Europa como animales de circo. Y semejante argumento sirve para dar vida a dos modos de juegos principales: **una aventura** para un jugador y **una colección de minijuegos** de ambientación circense para dos jugadores.

Europa pintoresca

En la aventura, nuestros héroes se mueven por escenarios 3D más bien pequeños que representan ciudades como Roma, París o Londres. En ellos resolvemos **misiones muy sencillitas**, del tipo de recuperar objetos, en las que la gracia está en descubrir cómo llegar hasta ellos. Tenemos que explorar un poco para descubrir caminos plataformeros, activar interruptores y, de paso, **esquivar a los guardias** que intentan cazarnos. Lo mejor es que en cada misión **alternamos el control de dos** de los cuatro personajes jugables para combinar sus habilidades: **Alex** se encarama a plataformas estrechas y se balancea; **Gloria** nada y bucea; **Marty** derriba objetos con sus coces... Todo muy facilito, como también lo son **los minijuegos del modo Circo**. Seis pruebas que pueden jugarse a dobles, en algunas colaborando y en otras compitiendo: Trapecio, Venta de vales, Lanzamiento de Piscolabis, Aros de Fuego, Cuerda Floja y Cañón. Todas se controlan con stick y botones y alargan algo el interés del juego, aunque sean tan facilitas y simples como la aventura y solo disfrutables por los más peques.

Puntuaciones

Gráficos	★☆☆☆
Diversión	★★☆☆
Multijugador	★★☆☆
Duración	★★☆☆

Valoración
Sin más pretensión que entretener a los chavales, nos llega un mezcla de aventura y minijuegos sencillita y facilita.

Total 69







Género **Acción**
Compañía **Activision**
Jugadores **1**
Precio **40,99 €**
www.activision.com

NUNCHUK · SENSOR DE MOVIMIENTO · VIBRACIÓN · PUNTERO

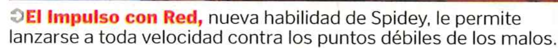
Argumento

Varios villanos "interespecies" han escapado de Oscorp, y el único que puede detenerlos es alguien con poderes como los suyos: el asombroso Spider-Man.

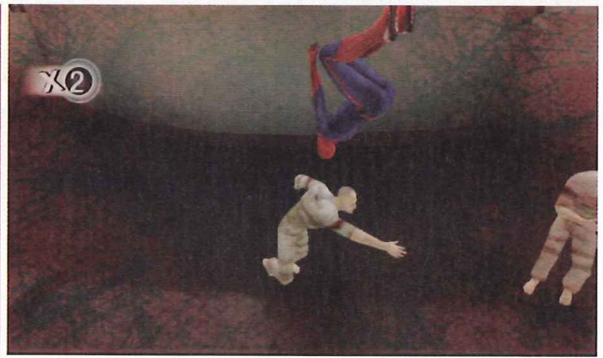


El juego empieza donde acaba la peli, y nos las vemos con enemigos como Rino, el Escorpión... o Matarañas enormes...





El Impulso con Red, nueva habilidad de Spidey, le permite lanzarse a toda velocidad contra los puntos débiles de los malos.



Gracias al sentido arácnido de Spider-Man, hacemos esquivas alucinantes con solo agitar el mando de Wii.

The Amazing Spider-Man

Un gran poder conlleva grandes posibilidades jugables.

Héroes como Spider-Man renacen una y otra vez en cómics, videojuegos y cine. Una prueba es la peli en cartel que vuelve a contar su origen, y de la que esta **aventura de acción** es una continuación: Spider-Man debe capturar a una serie de "interespecies", **humanos con ADN animal** como su enemigo del film, el Lagarto.

Control arácnido

Lejos han quedado aventuras como **Spider-Man 2** para GameCube, donde Spidey se movía con libertad por una Nueva York abierta. Aquí exploramos **niveles cerrados** luchando, saltando y resolviendo algún puzle sencillo. Pero la gracia está, claro, en que lo hacemos con los poderes de Spider-Man: sus habilidades de siempre como trepar paredes y también un par nuevas, como el **Impulso con Red**: pulsando el botón Z, el tiempo se ralentiza y podemos apuntar donde queramos para que Spidey se lance hacía allí y cruce distancias más rápido que nunca. Y después está **el nuevo sistema de combate**: combinamos A y B para atacar y agitamos el mando para esquivar... y Spidey realiza todo tipo de **fintas, cabriolas y golpes** en función de su posición y la de sus enemigos. Sin embargo, las bondades del sistema de combate se desperdician con un desarrollo poco inspirado (avanza un poco, pega, pulsa un interruptor, pega...) y unos malos de I.A. simple. La cosa mejora en los combates con jefes, en escenarios más amplios que surcamos a toda velocidad agarrados a la telaraña. Pero **estas bellas cabriolas** son lo único espectacular de un juego por lo demás poco asombroso.



EL DATO

Spidey va mejorando sus habilidades, su telaraña y desbloqueando trajes

Puntuaciones

Gráficos	★★☆☆☆
Diversión	★★☆☆☆
Multijugador	 NO TIENE
Duración	★★☆☆☆

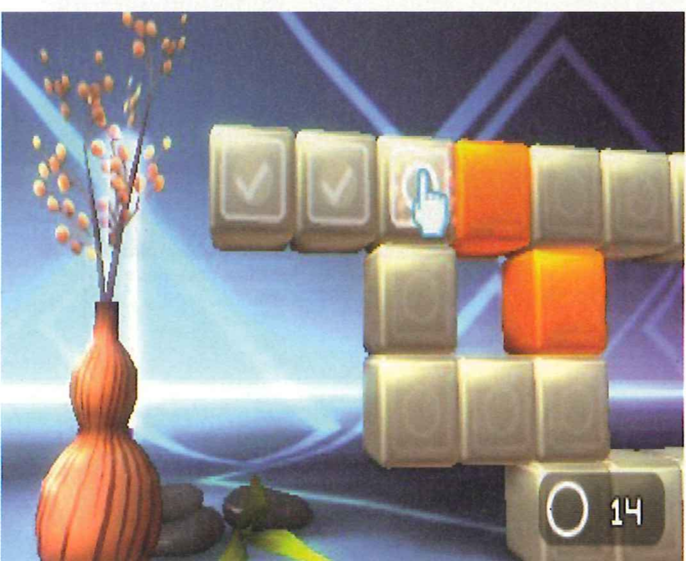
Valoración

Spidey vuelve con una aventura de acción que representa bien todos sus poderes... pero tiene un desarrollo pobre.



Total **70**





Descarga 3DS

Precio 7€ **Estreno** 24/5/2012 **Género** Puzles **Edad** +3 **Jug.** 1 **Compañía** Shin'en

Art of Balance Touch!

Venga, por favor, solo un puzle más...





Jugar con el equilibrio, luchar contra la gravedad y construir por construir son cosas que llevamos dentro desde críos y que nos van a entretener siempre. Da igual que sean piezas de LEGO o castillos de naipes.

En Art of Balance Touch! tenemos unas piezas similares a las del Tetris y plataformas distintas en cada nivel colocadas sobre el agua. Hay que amontonar todas las piezas para que se mantengan estables durante al menos tres segundos. Las físicas funcionan y logran que aprietes los dientes al colocar la última pieza más de una vez, teniendo en cuenta que algunas se rompen si le pones mucho peso, otras desaparecen pocos segundos después de colocarlas, y que hay niveles contrarreloj y otros donde debes llegar a una altura determinada.

Valoración
Los puzles de Art of Balance están bien diseñados y te enganchan desde la primera partida.

Total 75

Consola Virtual

Precio 5€ **Estreno** 31/5/2012 **Compañía** Ubisoft **Género** Plataformas **Edad** +7 **Jug.** 1



Rayman

Este Rayman de Game Boy color fue la versión reducida del juego de Playstation y Sega Saturn de 1995. Aunque el resultado no es tan bueno como el original de consolas de sobremesa, tiene su encanto. Y es larga: siete mundos, con más de 25 niveles.

Total 65

Consola Virtual

Precio 4€ **Estreno** 29/3/2012 **Compañía** Nintendo **Género** Plataformas **Edad** +3 **Jug.** 1



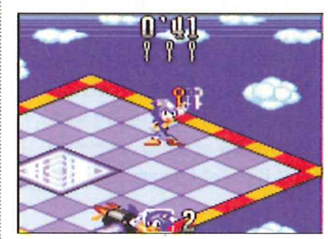
Kirby's Dreamland 2

Tras la experiencia del Kirby's Adventure de NES, Kirby ha aprendido a absorber las habilidades de sus enemigos también en Game Boy (en el primer juego de la portátil no tenía power ups). En este título también tiene monturas para tierra, mar y aire.

Total 75

Consola Virtual

Precio 5€ **Estreno** 17/5/2012 **Compañía** Sega **Género** Plataformas **Edad** +3 **Jug.** 1



Sonic Labyrinth

Los títulos del erizo de Sega nunca han sabido moverse bien fuera de las 2D. Y sus experiencias en la portátil Game Gear tampoco fueron especialmente brillantes. Por eso este Labyrinth no es precisamente uno de los juegos más recomendables de Sonic hoy por hoy.

Total 50

Consola Virtual

Precio 4€ **Estreno** 3/5/2012 **Compañía** Nintendo **Género** Minijuegos **Edad** +3 **Jug.** 1

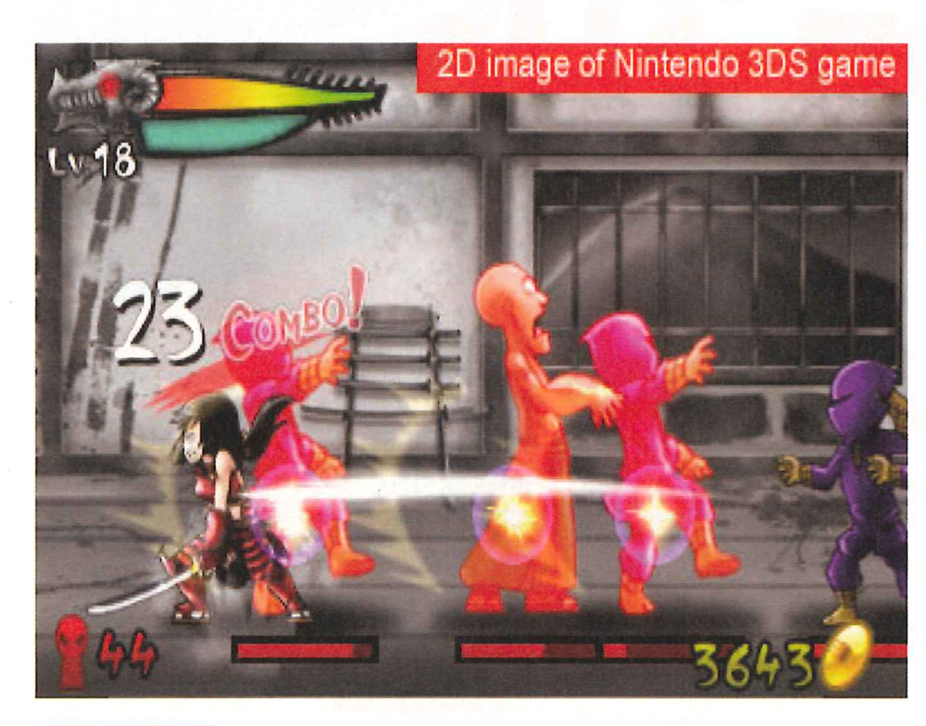


Game & Watch Gallery 2

Otra sartenada de minijuegos sacada directamente de las pantallas de la Game & Watch para la portátil de Nintendo. Este cartucho llevaba dentro seis juegos adictivos y difíciles a color, entre ellos una versión de Donkey Kong.

Total 65





Descarga 3DS

Precio 8€ Estreno 14/6/2012 Género Acción Edad +16 Jug. 1 Compañía UFO Interactive

Samurai Sword Destiny

Los samuráis han nacido para luchar, ¿no?





Cuando empiezas a jugar a Samurai Sword Destiny es imposible no pensar en el Muramasa de Vanillaware para Wii. Y en la comparación, el juego descargable sale perdiendo. Muramasa es uno de los mejores juegos de Wii y Samurai Sword Destiny trata de imitarlo.

Por ejemplo, el juego de 3DS también tira de dibujos hechos a mano para sus gráficos, pero no se acerca a la calidad de Muramasa. Ni en el arte ni en las animaciones. Samurai se centra en las peleas y elimina las fases de exploración que había en el juego de Vanillaware, pero el sistema de combate es muchísimo más plano. A cambio, cuenta con un desarrollo del personaje y niveles en los que vamos en carrera esquivando los ataques que nos llegan por el camino. No termina de compensarlo.

A lo mejor compararlo con un juego de la talla de Muramasa es injusto, pero las coincidencias son muy obvias como para no hacerlo. Samurai Sword puede llegar a ser entretenido pero le falta mucho para ser un gran juego. Tal vez han apuntado demasiado alto.

Valoración	Total
El juego puede entretener, pero no es brillante, ni permite la comparación con el gran Muramasa.	55

Un álbum de cartas virtuales para 3DS



Descarga 3DS

Visita la eShop para descargarte la aplicación y ia coleccionar!

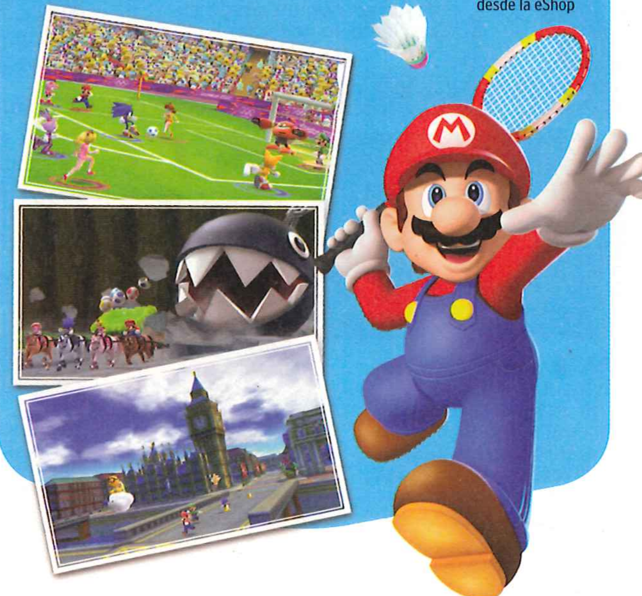
La aplicación 'Mario&Sonic en Los Juegos Olímpicos London 2012. Album de cartas virtuales' ya se encuentra en la eShop de 3DS, lista para que te la descargues gratuitamente. Si escaneas este código QR accederás directamente a la aplicación, y podrás coleccionar más de 70 cartas virtuales, muchas de ellas en 3D.

¿Cómo obtener las cartas? De inicio recibes un paquete con 5. El resto irán llegando por SpotPass y además podrás intercambiarlas por StreetPass, recibirlas desde los 'hotspots' de Nintendo Zone, desbloquearlas con monedas de juego (andando con tu 3DS) o conseguirlas visitando lugares adheridos a la promoción.

Cada vez que completes un nuevo paquete, ganas una carta extra/bonus. Fíjate que las distintas cartas tienen diferentes niveles según la frecuencia de aparición. Algunas serán fáciles, otras un verdadero reto. Si quieres conseguirlas todas, lleva la 3DS a todas partes. En modo de espera podrás hacerte con 10 monedas diarias para intercambiarlas por las cartas más complicadas. La distribución es hasta el 9 de septiembre.



DESCÁRGATE esta aplicación desde la eShop



Selección 3DS

Este mes, la mejor novedad tiene un nombre "complicao": Theatrhythm Final Fantasy.



3 APUESTAS A DOBLES

LEGO Batman 2



DUO DINÁMICO
Disfruta a dobles y en red local jugando con Batman, Robin o cualquier otro héroe de DC Cómics.

Heroes of Ruin



AVENTUREROS
Vale, podemos jugar hasta 4 y online, pero con que te juntes con un amigo en red local, lo gozarás.

RE The Mercenaries



MATA ZOMBIS
En local u online, únete a un amigo para acabar con todos los zombis en el menor tiempo posible. Es divertido devolver los cadáveres a la tumba.

Plataformas

Rayman Origins



Ubisoft · 45,95 € · +7 años · 1 Jugador
Plataformeo en 2D puro, rápido, preciso, divertido... Es gracioso y precioso, pero se echa de menos el multijugador.
Puntuación **85**

Sonic Generations



SEGA · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Sonic vuelve con la jugabilidad 2D más clásica y niveles de plataformas divertidísimos y muy, muy veloces.
Puntuación **85**

Super Mario 3D Land



Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1 Jugador
El mejor plataformas de 3DS por su control, lo variado de sus situaciones, y porque aprovecha el 3D como ninguno.
Puntuación **95**

Deportivos

FIFA 12



EA Sports · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Completísimo en todos los aspectos y con un fútbol indoor que traerá a muchos fans. Y no os perdáis el modo carrera.
Puntuación **88**

F-1 2011



Codemasters · 45,95 € · +3 años · 1-4 J. (4 online)
El pasado mundial de F1 recreado con realismo y calidad. Es un juego difícil. pero completísimo y con online.
Puntuación **83**

Mario Kart 7



Nintendo · 45,90 € · +3 años · 1-8 Jug. (8 online)
El mejor juego de carreras del mundo vuelve con kart configurables, ala-deltas... y el modo online más completo.
Puntuación **96**

Mario & Sonic JJOO London 2012



SEGA · 45,95 € · +3 años · 1-4Jugadores
Una colección de más de 50 minijuegos deportivos. Fácil y divertido, destaca en las partidas para cuatro en red local.
Puntuación **84**

Mario Tennis Open



Nintendo · 45,95€ · +3 años · 1-4 Jug. (2-4 online)
El tenis que mejor combina fantasía y realismo, y encima ahora con online, tenistas personalizables y minijuegos.
Puntuación **91**

Need for Speed The Run



EA · 45,95€ · +12 años · 1-8 Jugadores (2-4 online)
Cruza Estados Unidos en la carrera ilegal más arcade y veloz. 40 coches reales y modo historia con retos muy variados.
Puntuación **85**

Ridge Racer 3D



Namco-Bandai · 45,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
El mejor juego de coches para 3DS. Es rápido, vibrante, sus gráficos impactan y luce el brillo de la saga en el morro.
Puntuación **84**

WWE All Stars



THQ · 39,95 € · +16 años · 1-4 Jugadores
40 de los más grandes wrestlers de todos los tiempos (incluyendo los actuales) en un completísimo juego de lucha.
Puntuación **86**

Acción

Dead or Alive Dimensions



Tecmo Koei · 49,95 € · +16 años · 1-2 J. (2 online)
La saga debuta en Nintendo recopilando lo mejor de las anteriores entregas y un estilo de lucha 3D alucinante.
Puntuación **89**

Kid Icarus Uprising



Nintendo · 45,95 € · +12 años · 1-6 J. (6 online)
El juego de acción más especial, fantástico y profundo de los últimos años. Y con un multijugador enorme y tarjetas R.A.
Puntuación **95**

Resident Evil The Mercenaries 3D



Capcom · 45,95 € · +18 años · 1-2 J. (2 Online)
Los principales personajes de la saga acaban con riadas de zombis en este brutal juego de acción. A dobles es la pera.
Puntuación **83**

StarFox 64 3D



Nintendo · 45,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Remake del clásico de N64 que ofrece la mejor acción galáctica, gráficos de lujo y un multijugador de aúpa.
Puntuación **91**

Super Street Fighter IV 3D Edition



Capcom · 45,95 € · +12 años · 1-2 J. (2 online)
El lanzamiento más espectacular de 3DS. Sus combates sacan verdadero partido a las 3D. Y el StreetPass convence.
Puntuación **94**

Tekken 3D Prime Edition



Namco Bandai · 45,95 € · +16 · 1-2 J. (2 online)
45 luchadores de la saga se retan en combates 1 Vs. 1 emocionantes, accesibles y profundos. Buen modo online.
Puntuación **90**

Aventura

Cave Story 3D



NIS América · 40,95 € · +7 años · 1 Jugador
Recorre esta laberíntica caverna saltando, disparando y disfrutando de una aventuraza profunda y difícil.
Puntuación **89**

N Nueva entrada · P Precio económico

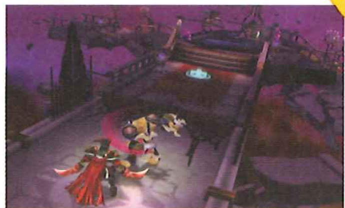
TOP 10

Rayman y Project Zero II irrumpen con fuerza en las listas. ¿Tendrán la potencia necesaria para seguir subiendo?

LUCHA DE TITANES

SON DOS GRANDES de 3DS, un RPG de acción y una aventura frenética que destacan por su profundidad, modos, juego online... Si puedes, hazte con los dos, pero hoy hemos decidido enfrentarlos en un duelo donde solo puede quedar uno.

Heroes of Ruin VS Kid Icarus Uprising



▼ 4 exploran y comercian online.
▼ Exploración, lucha y saqueo.
▲ Desafíos diarios por SpotPass.



▲ 6 jugadores en red y acción total.
▲ Desarrollo imaginativo y variado.
▼ Aventura muy rejugable.

Heroes of Ruin



Square Enix · 45,95€ · +12 años · 1-4 J. (4 online)
Un juego de rol y acción rompedor por su modo online y la posibilidad de descargarse nuevos desafíos diarios.
Puntuación **88**

LEGO Batman 2 N



Warner · 40,95€ · +7 años · 1-2 Jugadores
Típico desarrollo LEGO para un juego que tiene en el cooperativo y en su gran variedad de héroes DC su atractivo.
Ya disponible

Metal Gear Solid Snake Eater 3D



Konami · 39,95€ · +18 años · 1 Jugador
El origen de la saga Metal Gear en un juego de acción e infiltración maravilloso, con la trama más adulta y emotiva.
Puntuación **92**

Resident Evil Revelations



Capcom · 45,95€ · +16 años · 1-2 Jug. (2 online)
Intenso, variado, aterrador... El último Resident Evil es una aventura imprescindible. Y con un gran extra multijugador.
Puntuación **92**

Spirit Camera



Tecmo Koei · 45,95€ · +16 años · 1-2 Jug. (2 online)
La aventura de terror más original: usa la cámara de la consola y la R.A. para buscar fantasmas. ¡Pero es cortísimo!
Puntuación **70**

Zelda Ocarina of Time 3D



Nintendo · 45,95 € · +12 años · 1 Jugador
Acción, exploración, aventura y épica se conjuntan como nunca en uno de los mejores videojuegos de la historia.
Puntuación **96**

Varios

Nintendogs + Cats



Nintendo · 45,95€ · +3 años · 1 Jugador
Tres ediciones con diferentes perros y gatos, para que cuides como nunca a tu mascota virtual. Increíble efecto 3D.
Puntuación **90**

Pilotwings Resort



Nintendo · 45,95 € · +3 años · 1 Jugador
Volar deja de ser un sueño para convertirse en placer. Tres vehículos a tu disposición y muchos retos por delante.
Puntuación **85**

Rhythm Thief y el Misterio del Emperador



SEGA · 45,99 € · +12 años · 1-2 Jugadores
Un ladrón de guante blanco que supera los juegos musicales más variados en una aventura narrada al estilo Layton.
Puntuación **85**

Tetris



Hudson · 29,95 € · +3 años · 1-8 Jug. (8 online)
El puzle de siempre vuelve con nuevos modos que aprovechan las 3D y la realidad aumentada. El multijugador, brutal.
Puntuación **81**

Theatrhythm Final Fantasy N



Square Enix · 39,95 € · +12 años · 1-4 Jugadores
Sigue el ritmo en la pantalla táctil de más de 70 temas de la historia de la saga. Tan divertido como nostálgico.
Puntuación **83**

LOS MEJORES DE 3DS

1 Kid Icarus Uprising — Igual
2 Heroes of Ruin — Novedad
3 Mario Tennis Open — Baja
4 RE Revelations — Sube
5 Super Mario 3D Land — Baja
6 Rayman Origins — Baja
7 Mario Kart 7 — Baja
8 LEGO Batman 2 — Sube
9 Rhythm Thief y el Misterio del Emperador — Baja
10 Theatrhythm Final Fantasy — Novedad

LOS MEJORES DE Wii

1 Zelda Skyward Sword — Igual
2 The Last Story — Igual
3 Project Zero II Wii Edition — Sube
4 LEGO Batman 2 — Novedad
5 Pandora´s Tower — Baja
6 Donkey Kong Country Returns — Igual
7 Super Mario Galaxy 2 — Sube
8 Monster Hunter Tri — Sube
9 The Amazing Spider-Man — Novedad
10 Disney Epic Mickey — Igual

LOS MEJORES DE DS

1 Inazuma Eleven 2 — Igual
2 Pokémon Ed. Blanca y Negra — Igual
3 El Profesor Layton y la Llamada del Espectro — Igual
4 LEGO Batman 2 — Novedad
5 Kirby Mass Attack — Baja
6 Sonic Colors — Igual
7 Zelda Spirit Tracks — Igual
8 Solatorobo — Baja
9 Tetris Party Deluxe — Sube
10 Okamiden — Sube

N Novedad · Sube · Baja · Igual

Selección Wii

LEGO Batman 2 trae a la consola acción, exploración y decenas de superhéroes. ¡Y se puede jugar a dobles!



3 APUESTAS PARA MEDALLA



Mario & Sonic JJOO



FANTASÍA OLÍMPICA
Los héroes más famosos del videojuego reinventan los Juegos Olímpicos con un aluvión de pruebas y modos de juego multijugador.

Top Spin 4



PASO AL MEJOR TENIS
En este simulador emularás los éxitos de Nadal, ahora que busca la medalla de oro para España en los Juegos.

Mario Sports Mix



¡CANASTA!
Cinco deportes al estilo Mario, es decir, con "power ups" y superataques. Nos mola mucho el basket.

Plataformas



Donkey Kong Country Returns
Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Un juego de plataformas bonito, largo, apasionante... y difícil. Si amas los saltos 2D, se convertirá en tu favorito.
Puntuación 94



Kirby's Adventure Wii
Nintendo · 50,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Kirby vuelve a absorber los poderes de sus enemigos en un plataformas clásico, divertido y para 4 jugadores.
Puntuación 84



New Super Mario Bros. Wii
Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
Un juego 2D de Mario... multijugador. Vive con tus colegas una de las experiencias jugables más divertidas que existen.
Puntuación 97



Super Mario Galaxy 2
Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Sólo Mario podía superar a Mario con el plataformas más sorprendente, divertido y genial. Una obra maestra absoluta
Puntuación 100

Deportivos



Mario Kart Wii
Nintendo · 49,95 € + Volante · +3 · 1-4 J. (2-12 online)
Mario rompe moldes con sus carreras de karts en Wii. Diversión asegurada y multijugador online espectacular.
Puntuación 98



Mario & Sonic JJOO London 2012
SEGA · 54,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
Mario, Sonic y todos sus amigos se enfrenta en 21 disciplinas olímpicas, eventos fantasía y nuevo modo party.
Puntuación 89

Acción



Call of Duty MW 3
Activision · 69,95 € · +18 años · 1 jugador (10 online)
La experiencia defintiva de guerra moderna se disfruta igualmente con mando clásico o mando de Wii. Gran online.
Puntuación 93



Conduit 2
SEGA · 49,95 € · +16 años · 1 Jugador (12 online)
Detén una invasión alien usando armas futuristas y personalizando a tu héroe. Y después... ¡lánzate con él al online!
Puntuación 88

Aventura + RPG



The Last Story
Mistwalker · 49,95 € · +16 años · 1 J. (1-6 online)
El rol da un paso adelente con un juego de historia original y adulta y geniales combates en tiempo real. Imprescindible.
Puntuación 95



LEGO Batman 2 N
Warner · 39,95 € · +7 años · 2 jugadores
El mejor juego de LEGO, con una Gotham abierta que explorar y montones de superhéroes. A dobles es una delicia.
Puntuación 86



Monster Hunter Tri
Capcom · 49,95 € · +16 años · 1 J. (4 online)
Esta aventura de rol en la que te conviertes en cazador de monstruos es magistral tanto en solitario como online.
Puntuación 95



Pandora's Tower
Nintendo · 49,95 € · +12 años · 1 jugador
Épica, amor y toques siniestros en una aventura de acción que mezcla con acierto puzles y elementos RPG.
Puntuación 86



Project Zero 2 Wii Edition
Tecmo Koei · 49,95 € · +16 años · 1-2 jugadores
Aprovechando el mando de Wii y con una ambientación logradísima, esta aventura es capaz de helar la sangre.
Puntuación 90



Xenoblade Chronicles
Nintendo · 64,95 € + Wii Plus · +12 años · 1 J.
El rol del siglo XXI: combates en tiempo real para un juego con una gran historia y de enorme calidad gráfica.
Puntuación 90



Zelda Skyward Sword
Nintendo · 49,95 € · +12 años · 1 Jugador
El Zelda más largo, dificí y bonito. Y cuenta el origen de la saga. Una de las mejores aventuras de todos los tiempos.
Puntuación 99

Varios



Bit.Trip Complete
Gaijin Games · 20,95 € · +3 años · 1-2 jugadores
La colección de los 6 juegos de la saga. Diversión arcade pura y simple, al ritmo de la música. Y a un gran precio.
Puntuación 86



Mario Party 9
Nintendo · 50,95 € · +3 años · 1-4 jugadores
La mejor fiesta que Mario ha protagonizado jamás: 80 minijuegos muy divertidos y siete variados tableros.
Puntuación 88



Selección DS

Nuestra querida portátil vive la calma antes de la tempestad Pokémon Ediciones Blanca y Negra 2.

3 APUESTAS VIAJERAS



Solatorobo



PERROS DEL AIRE
Ve de isla flotante en isla flotante con el alucinante avión del perro prota de este juego, Red Savarin.

Zelda Phantom Hourglass





LINK MARINERO
En uno de los grandes juegos de la consola surcamos el mar de Hyrule bucando tesoros.



Pokémon B&N



A PATITA, EN BICI...
Así recorremos Teselia, la región más grande y con más Pokémon de la historia de la saga. ¡Ya queda menos para la segunda entrega!

Plataformas

Kirby Mass Attack



Nintendo / Hal · 49,95 € · +3 años · 1 Jugador
El plataformas más original de DS: maneja a la vez a 10 pequeños Kirby con un control táctil espectacular.
Puntuación **90**

New Super Mario Bros.



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
¡Y pasan los meses y los años, y Mario, con su título más emblemático, sigue siendo el Rey de las Plataformas!
Puntuación **97**

Deportivos

Mario Kart DS



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-8 J. (2-4 online)
Brillante edición del mejor juego de carreras arcade de todos los tiempos... ¡y encima con modo online!
Puntuación **98**

Sonic & Sega All Stars Racing P



SEGA · 25,95 € · +7 años · 1-4 J. (4 online)
Veloz, divertido y con todo el carisma de los héroes de SEGA. Y encima tiene un modo de retos y carreras online.
Puntuación **84**

Acción

Aliens Infestation



SEGA · 30,95 € · +16 años · 1 Jugador
La ambientación de Alien se mezcla con un desarrollo tipo Metroid que mezcla accion, exploración... y calidad.
Puntuación **81**

Batman el Intrépido Batman P



Warner · 29,95 € · +12 años · 1 Jugador
Conviértete en Batman, y deja que Robin y los colegas te echen una mano. Si tienes la de Wii, ¡nuevo personaje!
Puntuación **82**

Call of Duty MW3 Defiance



Activision · 40,95 € · +16 años · 1-6 Jug. (6 online)
La IIIª Guerra Mundial ha comenzado, y tú juegas 14 niveles en el bando americano y británico. Online para 6 jugadores.
Ya disponible

Capitán América



SEGA · 39,95 € · +12 años · 1 jugadores
El Centinela de la Libertad usa su escudo en una apañada mezcla de acción y saltos. Lástima que sea cortito.
Puntuación **75**

N Nueva entrada · P Precio económico

Aventura + RPG

Dragon Quest Monsters Joker 2



Square Enix · 49,95 € · +7 años · 1-8 J. (2 online)
Recorre un mundo de fantasía reclutando monstruos y librando con ellos combates por turnos.
Puntuación **85**

Inazuma Eleven



Level 5 · 39,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
El juego que inspiró la serie mezcla rol con partidos de fútbol estratégicos. ¡Lleva al instituto Raimon a lo más alto!
Puntuación **90**

Inazuma Eleven 2 Ventisca Eterna/Tormenta de Fuego



Level 5 · 39,95 € · +12 años · 1-4 Jugadores
Dos nuevas ediciones para elegir, 1.500 jugadores y la combinación fútbol RPG que tantos éxitos cosechó.
Puntuación **91**

Okamiden



Capcom · 40,99 € · +12 años · 2 Jugadores
Ambientada en un bello Japón medieval y con el original uso del pincel mágico, esta aventura es de lo mejor de DS.
Puntuación **90**

Pokémon Ediciones Blanca y Negra



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-2 J. (2 online)
Un mundo en 3D, 150 nuevos Pokémon, combates triples y alucinantes opciones online. El Pokémon perfecto.
Puntuación **94**

Solatorobo



Namco Bandai · 39,95 € · +7 años · 1-4 Jug.
Un juego de rol de preciosa estética manga, originales combates en tiempo real y minijuegos multijugador.
Puntuación **90**

Zelda Spirit Tracks



Nintendo · 39,95 € · +7 años · 1-4 Jug.
El juego que superó a «Phantom Hourglass». Igual de grande y divertido, y con una historia aún mejor.
Puntuación **99**

Varios

El Profesor Layton y la Llamada del Espectro



Level 5 · 40,95 € · +7 años · 1 Jugador
Layton se enfrenta a su caso más misterioso, con puzles tan entretenidos como siempre, pero sin novedades reseñables.
Puntuación **90**

Tetris Party Deluxe



Nintendo · 30,95 € · +3 años · 1-4 Jug. (2 online)
Es el Tetris de siempre multiplicado por mil, con multitud de imaginativos modos y un multijugador brutal. Pura diversión.
Puntuación 86

I Love Nintendo®

PARA LOS APASIONADOS DE LA CULTURA NINTENDERA

10 momentos clave e

Revolucionaron los videojuegos, rompieron moldes co



1982
Ultimate Play the Game

Tim y Chris Stamper crean **Ashby Computers and Graphics Ltd.** Convencidos de que el futuro de la industria pasaría por los sistemas domésticos, deciden desarrollar para ZX Spectrum. En 1983 sale a la venta su primer juego, el inolvidable y adictivo **Jet pac**. A esta cinta le siguió **Atic Atac**, otra joyita con la que este pequeño estudio, de sólo cuatro personas, se convirtió en el mayor desarrollador de Inglaterra. Su firma enseguida fue sinónimo de éxito: 'Ultimate Play the Game'.

1985
Cambio de rumbo

Tras tres años de éxito absoluto, los Stamper venden el sello 'Ultimate' a U.S. Gold. El motivo: Tim y Chris estaban seguros de que el futuro del videojuego pasaba por las consolas, y crearon una nuevo subdivisión dentro de 'Ashby' para experimentar sobre la NES; lo capitanearon ellos mismos, y se llamó Rare.

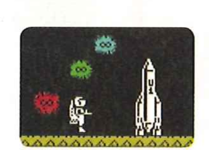
1987
Licensed by Nintendo

Cuando los hermanos Stamper solicitaron un kit de desarrollo de NES, la respuesta fue negativa. Lejos de desanimarse, Tim y Chris se hicieron con numerosas máquinas, y todos los cartuchos de NES que pudieron comprar para crear su propio kit. Desarrollaron unas demos sobre el hardware de la consola, y viajaron hasta Kyoto para mostrárselo al Presidente Híroshi Yamauchi, que quedó absolutamente impresionado.

1991
60 juegos en 5 años

Nintendo necesitaba muchos títulos "occidentales", y los Stamper, aprender desarrollando. Así que lanzaron múltiples licencias de películas, deportes y programas de tv americanos, como **Pesadilla en Elm Street, Barrio Sésamo, o WWF**. Hacían un juego al mes, pero su trabajo ya no era sinónimo de calidad. No obstante, el éxito vino en 1991, con un beat'em up llamado **Battletoads**. Rare había cumplido con Nintendo, y además tenía su superventas.

RARE ES TODO UN SÍMBOLO PARA LOS GAMERS CLÁSICOS DESDE EL SPECTRUM



Jet Pac, ese inolvidable juegazo de habilidad, obra cumbre de la sencillez y la jugabilidad, es el primer éxito de los Stamper para Spectrum.

1993
Silicon Graphics

Para dar el salto a SNES, los Stamper querían volver a ser pioneros, de modo que cambiaron el nombre a Rareware y adquirieron varias estaciones Silicon Graphics. Empezaron a trabajar en ideas, con el objetivo de convertir los gráficos pre-renderizados en sprites. Querían espectáculo gráficos y el máximos realismo posible. Los enviados de Nintendo quedaron tan impresionados como Yamauchi anteriormente. Pidieron una demo sobre el motor de SNES... que los Stamper tardaron un solo día en preparar. Es famosa la anécdota de los japoneses buscando el PC debajo de la mesa, incrédulos de lo que veían. El resultado es que Nintendo decide comprar el 25% de Rare.





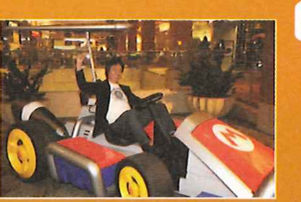
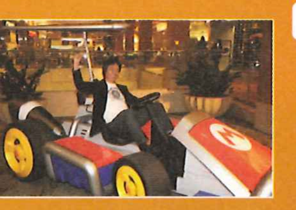
pág 66 **Retro Review**

El juego que hemos elegido tiene que ver con cierta historia de vampiros que...





Descubrimos 10 curiosidades sobre el personaje más importante en la historia de Nintendo.

n la historia de RARE

su tecnología y crearon una historia de éxito para Nintendo.



1994

Donkey Kong Country

¿Ultra 64? Era **Donkey Kong** el que rompía moldes en calidad, ventas y tecnología. DKC fue el segundo juego más vendido de SNES y los premios más prestigiosos. Nintendo se hace con el 49% de Rare, y anuncia que trabajará en exclusiva para N64.

1997

La vida en 64 bits

En 1995, Pierce Brosnan debuta como agente 007 y Nintendo se hace con los derechos para un juego que primero se concibe como un shooter sobre raíles para SNES, pero que en realidad se retrasa una y otra vez... Y aunque la película ya hacía casi tres años que se había estrenado, gran parte del equipo de desarrollo se componía por noveles, y se trataba de un título con tintes agresivos... el resultado fue una absoluta revolución. GoldenEye 007 innovó en control, gráficos, multijugador y trama, uno de cada cuatro usuarios de N64 lo compró, y se llevó infinidad de premios.

1998

Perfecta Oscuridad

Los Stamper lideran un amplio grupo de desarrolladores, pero no todos estaban dispuestos a seguir su ritmo: 15 horas diarias, sin apenas vacaciones... y menos tras el exitazo de GoldenEye 007. Así, los principales miembros del equipo va abandonando la empresa y nacen Eight Wonder, Zoonami y Free Radical Design. Rareware desarrolla en estos años juegos como Banjo-Kazooie o Donkey Kong 64, pero no es hasta el 2000 cuando llega el último gran bombazo: una nueva franquicia de corte futurista llamada Perfect Dark.

2002

Adiós Nintendo

En 2001, Rareware lanzaba **Conker's Bad Fur Day**, con una ardilla que insultaba a lo South Park y mataba a quién le apetecía. Era el principio del fin de su relación con Nintendo. Paralelamente, el desarrollo de Dinosaur Island para N64 fue transformado en Star Fox Adventures de Gamecube. Para ese momento, Tim y Chris Stamper llevaban ya tiempo negociando con Microsoft la venta de todas sus acciones de 'Rareware', noticia que se hizo pública tan pronto salió a la venta lo de Fox. Nintendo vendió su 49% y Rare empieza a desarrollar para XBOX.

DKC, PERFECT DARK O GOLDEN EYE HAN LLEVADO A RARE A LA GLORIA



Salto gráfico y visionario
Con DKC de SNES, los Stamper rompieron moldes empleando el renderizado, y con GoldenEye 007 definieron cómo tenían que ser los FPS, y el multijugador.

2007

Los Stamper se van

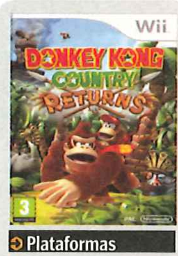
En los años siguientes Rare sigue desarrollando en GBA y DS, y es compañía clave para el lanzamiento de X360. Sin embargo, no vuelve a tener un verdadero éxito. Kameo y Perfect Dark Zero vendieron bien pero Viva Piñata (que también sale en DS) fracasa. Poco después, alegando "seguir otros intereses", Tim y Chris Stamper dejan la empresa que fundaron 25 años atrás.

Todavía jugamos a...

DKC Returns, un plataformas 2D maravillosamente difícil que salió a finales de 2010 y que aun guarda **secretos** por desbloquear

Donkey Kong Country Returns

Solo Diddy y Donkey pueden enfrentarse a tantos peligros sin perder la sonrisa.



- Plataformas
- Nintendo / Retro
- Wii
- 2010
- 49,95 €
- 1-2 Jugadores

EN SU DÍA DIJIMOS: "Por carisma, control y nivel de reto, es el mejor plataformas 2D de Wii para un solo jugador".

NOTA: 94

Cualquier juego pasado fue mejor, te dirán algunos jugadores nostálgicos. Bueno, cualquiera menos **Donkey Kong Country**. El juego original de **Rare**, publicado para Super Nintendo en 1994, fue en su momento la cumbre tecnológica de la consola, además de un plataformas tan profundo y divertido que se atrevía a retar al mismísimo Mario. Pero **Donkey Kong Contry Returns**, el juego de **Retro Studios** que llegó a Wii a finales de 2010, es todavía mejor... y más desafiante.

El placer de ser simio

Que este juego sea más bonito que el DKC original no tiene mucho mérito teniendo en cuenta el tiempo que los separa, pero eso no quita para que **DKC Returns** sea un plataformas 2D precioso, con los gráficos 3D más coloristas y simpáticos que se han visto en Wii. Y encima Retro tuvo el buen gusto de recuperar algunos **temas clásicos** de la formidable banda sonora del original. Pero las mejoras son más profundas, y están en la jugabilidad: **el control** es de precisión milimétrica y nos permite saltar, golpear o trepar a toda velocidad, imprimiendo al desarrollo una **velocidad endiablada**; el nivel de dificultad es muy alto, gracias a un cuidado diseño de escenarios y a una sádica tendencia a colocar a los enemigos en el punto preciso en el que caes justo después de superar alguna maligna zona de plataformas; y para finalizar están las toneladas de **items ocultos**. Si llegar al final de la aventura ya supone un reto para cualquier jugón, hacerte con todos los items dispara la dificultad a niveles pocas veces jugados.

Los Orbes y el Modo Espejo

En Donkey Kong Country Returns recorremos **ocho mundos** para detener a unos tambores vivientes que han robado la reserva de plátanos de Donkey. Cada mundo tiene varios niveles y, en cada uno de ellos, hay dos tipos de items



El detalle... UN 'RETRO' EXQUISITO

Este estudio americano propiedad de Nintendo es también responsable de la trilogía **Metroid Prime**, cumbre de las aventuras de acción en GameCube y Wii.







1 Clásico en 2D

Lo puedes controlar con el mando de Wii en horizontal o con mando y nunchuk. Lo que prefieras para superar un desafío 2D puro y muy duro.

2 Pareja de Monos

Si juegas tú solo llevas a Donkey y puedes coger a Diddy para ganar más vida y habilidades. Si jugamos a dobles, cada uno maneja un mono.

3 Malos molestos

Los niveles están diabólicamente diseñados y los enemigos tienden a estar justo donde ibas a caer... es un reto total a tus reflejos y habilidad.

4 Letras y piezas

En cada nivel están las cuatro letras de KONG y varias piezas de puzle. Hacerte con ellas en los primeros niveles no parece difícil... iqué iluso!

5 Se ven venir

Algunos peligros aparecen desde el fondo de la pantalla. Para añadir más dificultad a la cosa, icúbrete tras las rocas para que no te lleve la ola!







SOLO ACABANDO EL MODO ESPEJO CONSIGUES EL 200% DEL JUEGO. ¿LO HA LOGRADO ALGUIEN?

que recolectar: las **cuatro letras** de la palabra **KONG** y varias **piezas de puzle**. Con las piezas desbloqueamos galerías de arte del juego, pero con las letras de KONG accedemos a cosas más interesantes: si consigues todas las de un mundo, aparece un nuevo nivel llamado **K-Level.** Y si acabas todos los **K-Levels** y consigues además **el orbe del templo** que hay en cada mundo, aparece **el Templo Dorado**, un último y difícil nivel. Pero no queda ahí la cosa: pásatelo, y habrás desbloqueado **el Modo Espejo**: toda la aventura de derecha a izquierda, sin Diddy Kong y con una sola vida. Si te pasas el juego así, suponemos que consigues **el 200%**.

Y decimos suponemos porque nosotros aun lo estamos intentado.

Nos da la impresión de que **el reto estará vigente mucho tiempo**, y nos alegramos: volver a DKC Returns es un placer y, tras las muchas horas de diversión que nos dio la aventura, estamos dispuestos a sufrir un poco para completar este inmenso desafío.



Cómo se puntuó

IGN
"Inspirado en el clásico de SNES, muy divertido y muy difícil. ¿Quieres un reto? Pues aquí está" **9/10**

REVISTA OFICIAL UK
"Mejor que Donkey Kong Country de SNES, y eso no lo diríamos a la ligera" **91**

FAMITSU
"Muy bueno, pero también muy difícil. No estaría mal que hubiera tenido más puntos de guardado" **32/40**

HOBBY CONSOLAS
"Saltos, acción y plátanos. Fórmula inmortal con la dificultad como añadido especial". **92**

Segunda opinión



GUSTAVO ACERO
Una exhibición de jugabilidad, ingenio y belleza Retro, dignas de la mejor Rare. Un juegazo con todas las letras KONG.



RUBÉN GUZMÁN
Control sencillo, acción intensa, y desafío por las nubes. El videojuego en esencia y, por lo tanto, un título inmortal.

RETRO REVIEW

¿Alucinado con **Castlevania** que llegará en otoño a 3DS? ¡Nosotros flipamos en los 90 con esta entrega difícil y genial!



- Acción/Saltos
- Konami
- Super Nintendo
- 1991
- 8.990 pesetas
- 1 jugador
- Disponible en CV

EN SU DÍA DIJIMOS...
"Simon Belmont ha vuelto para acabar con Drácula. Y con el látigo y muchas cosas que no se esperaba: un mapeado inmenso, objetos de todo tipo, una música de cine, seis planos de scroll y las animaciones más alucinantes de este mundo de videojuegos. Se convertirá en un clásico".
NOTA: 3/4



El salto gráfico es considerable de NES a SNES, ya que se ganó en potencia, detalle, enemigos en pantalla, colores...






Tanto los diseños de enemigos como los escenarios son muy variados, aunque las rutinas de ataque se repiten un poco...

Super Castlevania IV

Este "lifting" de 16 bits le sentó fenomenal a Simon Belmont.

El lanzamiento de Super Nintendo en 1990 revolucionó el panorama de los videojuegos en Japón: las compañías tenían una nueva novia, más guapa y más lista, a la que agasajar con sus juegos estrella. Konami lanzó en 1991 la cuarta entrega de su serie de cazavampiros y, aprovechando la potencia de la consola, llevó la saga a nuevos niveles estéticos y jugables.

Latigazos a golpe de sprite

El juego narra la misma historia que el primer Castlevania de NES, es decir, cómo Simon Belmont se infiltra en el Castillo de Drácula con el objetivo de dar muerte al Vampiro. El desarrollo es lineal, una docena de fases con avance lateral y diseño exquisito (la sala rotatoria, la biblioteca o la escena sobre la lampara de araña que se mueve en Modo 7 han quedado para siempre en nuestro recuerdo). Y los enemigos finales también son clásicos como el gigantesco gólem de piedra o la Medusa.

Para avanzar en la aventura no hay que explorar, como sucede en otros Castlevania que adoptaron el desarrollo "tipo Metroid", sino avanzar hasta la siguiente fase luchando contra una endiablada curva de dificultad que obliga a tener reflejos y habilidad para sobrevivir al desafío. A nuestro favor, el látigo Mata-Vampiros, arma maravillosa, y nuestra capacidad de salto... aunque, bueno, su precisión no es perfecta y nos puede jugar malas pasadas.

Konami se sirvió de la potencia de la consola para mostrar diferentes planos de scroll junto con transparencias para efectos de luces y agua. Los personajes eran detallados sprites y el uso del Modo 7 para hacer rotar los decorados y mover enemigos finales dejaron a los fans asombrados en la época del lanza-

Simon se enfrentaba a Drácula por primera vez... de nuevo, porque se recuperaba el argumento del primer Castlevania de NES.





El arma principal de la familia Belmont es el látigo, que aumenta de alcance con power ups. Simon también maneja armas secudarias.



La gran pega se encuentra en el control a la hora de saltar. Si en las zonas plataformeras no afinabas mucho, todo podía irse al traste.

El juego aprovechó la potencia de SNES

En determinadas fases el escenario rotaba 360° y debíamos sobrevivir agarrándonos con el látigo. En otros niveles, el fondo giraba de manera vertiginosa o los elementos del decorado se movían en arcos de 90°. Todo gracias a los efectos de escalado de sprites del famoso y bien utilizado Modo 7.



VAMPIROS, ESQUELETOS, ZOMBIS Y UN HÉROE CONTRA TODOS. ¡AVENTURÓN!

miento. Todo esto era un lujo tecnológico solo posible en Super Nintendo, y un ejemplo de lo pronto que Konami le tomó el pulso a la nueva consola.

Toda una leyenda en 16 bits

Super Castlevania IV será siempre recordado por su exigente dificultad, sus novedades gráficas y su diseño de niveles. Y también por una banda sonora que es todo un clásico entre los jugones veteranos. Es la esencia pura de los juegos de acción y plataformas en 16 bits, disfrutar de él es tan divertido ahora como lo fue en su momento.

Puntuaciones

Lo mejor y lo peor

Su diseño gráfico, el uso del Modo 7 y el diseño de escenarios, que nos dejó escenas memorables.

Posee una elevada curva de dificultad solo apta para jugadores pacientes. Y el control de salto...

Nuestra opinión

Genial incluso hoy

Una de las joyas de SNES. Así eran los juegos hace dos décadas, extenso y desafiante como pocos. Marcó la pauta de la saga hasta que esta evolucionó al estilo Metroid.

Nota


5 Datos



El primer juego de la saga salió para Famicon System en 1986. El título es un juego de palabras entre Castle y Transilvania. Un mes después se puso a la venta Vampire Killer, la versión para ordenador MSX2.



Hubo otro Castlevania en Super Nintendo. En Europa se llamó Castlevania Vampire's Kiss. Era una versión de Castlevania Drácula X para PC Engine donde controlábamos a un nuevo héroe, Ritcher Belmont.



Además de Super Castlevania IV, en Wii Ware está disponible Castlevania Rebirth, un excelente remake de Castlevania II para GB con gráficos estilo Super Nintendo.



Game Boy tuvo tres Castlevania... El tercero, con prota femenina: Castlevania Legends (1997), cuya heroína es Sonia Belmont.



El primer Castlevania en 3D salió en N64: Castlevania 64 (1999). En él elegíamos entre dos personajes, Reinhardt Schneider Belmont y Carrie Fernández.

El túnel del tiempo

Allá por 2003, cuando Pokémon era el fenómeno, la GameCube destacaba con innumerables juegos para todos los estilos.

Agosto
2003
Nº 129



La portada

La era Pokémon que comenzó en el número 100 prolongaba su dominio dos años después. Las nuevas ediciones Rubí y Zafiro eran el 'trending topic' de la época. Con 100 nuevos Pokémon, una historia y un mundo diseñados desde cero, el asedio a Game Boy Advance era inapelable. Lo rematamos regalando un póster gigante con los 200 Pokémon del juego, todo un subidón de ventas.



Las mejores 'publis'

Hemos seleccionado tres ejemplos de lo que se llevaba hace 9 años. 1)Zelda Link to the Past + GBA SP. Estaba claro que la cosa se salía por todas partes. 2)Un Wind Waker que revolucionaba la leyenda con una puesta en escena disruptiva e increíblemente poderosa. La edición especial traía de serie un disco de bonus con Ocarina of Time y Master Quest. 3) Rubí y Zafiro, con su intercambio de Pokémon por cable Link. Luego, claro, todo evolucionaría.



Alineación. Lo que más nos gustaba en 2003.

1



GameCube. Recibía juegos de todo tipo, versiones de enorme calidad y era la consola por excelencia.

2



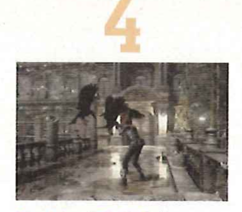
Zelda the Wind Waker. Un pedazo de 100. Revoluciona la forma de crear y entender los videojuegos.

3



Metroid Prime. Una nueva obra maestra para GC. Absorbente mecánica de juego y sublime nivel técnico.

4



Resident Evil 0. Los desarrolladores ya conocían sus entresijos y le sacaban todo el partido. Este, de miedo.

5



F-Zero GX. Tenía carreras y secuencias en FMV que presentaban el universo de F-Zero y sus personajes.

6



MGS Twin Snakes. Combinaba la trama de Metal Gear con el motor de MGS 2 para crear un nuevo hito en la saga.



El precio de la vida



Game Boy Advance SP era la máquina del año: pantalla abatible, ligera como ninguna (143 gr.), conexión con GameCube y un precio muy atractivo: 129,95 Euros. Luego llegó Game Boy Player, que era un Super Game Boy "evolucionado", es decir, permitía jugar con los cartuchos de GBA en tu GC. Podías hacerte con él "en solitario" o en un irresistible pak con GameCube, que costaba 199 Euros. En juegos, nacía la serie Player's Choice para GameCube con títulos prestigiosos como Pikmin, Smash BROS Melee y Luigi's Mansion por 29,95 Euros. El precio "normal" de compra de un juego de GameCube era 60 Euros (lo que costaba Zelda Wind Waker, por ejemplo), mientras en Game Boy Advance se podían encontrar títulos desde los 35€ (WarioWare) a los 50€ (Splinter Cell).

Los protagonistas del mes



Pokémon Rubí y Zafiro
Ya están aquí. Con una nota de 98, decíamos que eran las mejores ediciones para GBA cargadas con un aluvión de novedades.



Prince of Persia
La leyenda regresaba a GC. Y el desafío tecnológico era tal, que afirmábamos que marcaría las aventuras que salieran tras ella.



Sonic DX Adventure
Era la novedad del mes para GC. Y se llevaba un 91 por su desarrollo variado, lleno de sorpresas y la opción de jugar con 6 personajes.



Los juegos de héroes
Sacábamos 16 nuevos juegos que iban a encontrarnos las cosquillas, con Mario, Goku, Sonic y títulos como Soul Calibur 2 o Spawn.



P.N. 03
Shinji Mikami y Hiroyuki Kobayashi nos hicieron sucumbir a la medida mezcla de acción y protagonista sexy en GC.



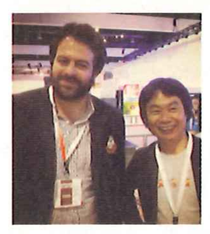
F-1 Career Challenge
En plena efervescencia por la F-1, llegaba a GC este título de EA. El desafío era diseñar nuestra propia carrera como piloto.



De recuerdo...

El póster de los 200 Pokémon. Lo recordamos porque fue un hito en nuestra historia. Sí, nos encantaba presentaros a los Pokémon en estos posters gigantes que además recibíais con los brazos abiertos y las paredes de la habitación preparadas. Regalamos unos cuantos en los siguientes números. Y no solo hicimos afición con los Pokémon, también os contamos todo de ellos para que siempre estuvierais bien informados.

¡Veinte años ya, a mi esto me da vértigo!

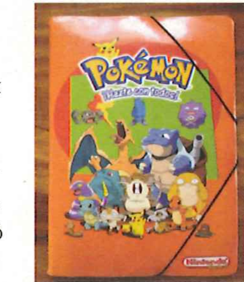


Pepe Arcas
Marketing Wii / Wii U en Nintendo Ibérica

No tenía ni diez años cuando mi padre me regaló la Super Nintendo por sacar todo sobresaliente, el "super pack" con Street Fighter II y Super Mario World. Y desde aquel número uno con la portada de Super Mario Kart acudía fielmente al quiosco buscando la revista.

Me los recorría, primero en bici y luego en moto, preguntando si había llegado ya la Nintendo Acción. Como la paga semanal de 200 pesetas no me llegaba para las 350 de la revista, planificaba una rigurosa visita a los abuelos la semana que salía a la venta. Sin internet, sin webs de videojuegos, redes sociales o YouTube, era una vez al mes cuando actualizábamos nuestro conocimiento nintendero para discutir en el patio del colegio.

Recuerdo leer por primera vez sobre Super Metroid o Secret of Mana, rumores de la Ultra 64, las primeras imágenes de Super Mario 64, Wave Race o Turok... hasta que llegó "El Juego", Ocarina of Time. Fue la razón por la que hoy me dedico profesionalmente a los videojuegos, primero colaborando en revistas y desde hace 5 años como parte de Nintendo España.



En esta carpeta Pokémon mi madre sigue guardando las facturas...

En tiempos complicados, para todos en general y para el papel en particular, aprovecho estas líneas para recordar buenos (y algunos malos) momentos, personales y profesionales, como lector, como compañero en viajes y eventos, y ahora "desde el otro lado", con profesionales de la Revista Oficial y de otras cabeceras como Juanlos, Rubén, Sonia, Manuel, Javi, David, Dani, Vanessa, Cristina y los que me dejo.

7



Star Wars Rebel Strike. Aventura y acción 3D en un juegazo diseñado por Factor 5 y LucasArts solo en GC.

8



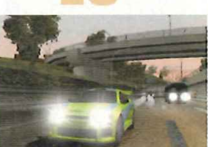
Phantasy Star Online. Primer juego en red para GameCube y primera experiencia (sin mucho éxito) de pago.

9



Splinter Cell. Aun mejor en GameCube. Estudiada jugabilidad, genial ambientación, conexión total con game Boy.

10



Burnout 2. Por las físicas de los vehículos y su sensación de velocidad, sin duda el mejor juego de coches del momento.

11



Final Fantasy CC para GameCube. La apuesta por la conectividad con GB Advance y el modo multijugador.

10 juegos del E3

Buscamos los 10 juegos que han marcado la feria más importante de videojuegos.

¿Qué hay de Mario 64?

El crack de N64 fue el rey del E3 1996, pero no está incluido porque se presentó unos meses antes, en el SpaceWorld japonés del 95

1



Killer Instinct

(Rare, SNES, 1995) En el primer E3 (1995) N64 aun era un promesa y la estrella fue esta conversión para SNES de la mítica recreativa de lucha.

2



Ocarina of Time

(Nintendo, N64, 1998) El juego más deseado de todos los tiempos se presentó en el E3 de 1997, dejando maravillado al mundo.

3



Pokémon

(GameFreak, GBC, 1998) En 1998 el protagonista fue el juego portátil que inició uno de los mayores fenómenos jugables de la historia.

4



Rogue Leader

(Lucas Arts, GC, 2001) El E3 de 2001 fue el primero de GameCube, y este juego de Star Wars se encargó de mostrar su potencia gráfica.

5



Zelda Wind Waker

(Nintendo, GC, 2003) Conmoción en el E3 de 2002: Zelda adoptaba aspecto "cartoon". Pese a las críticas iniciales, ¡¡un juegazo!!

6



Twilight Princess

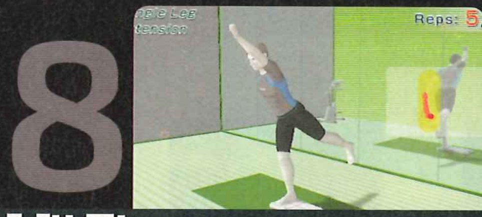
(Nintendo, GC, 2006) Tres años después, en el E3 de 2005, la saga volvía a la estética realista. Se presentó para GC y salió también en Wii.

7

Wii Sports

(Nintendo, Wii, 2006) En 2006 se presentó Wii. El mundo alucinó sintiendo un juego deportivo como nunca antes gracias a su mando.

8



Wii Fit

(Nintendo, Wii, 2008) Dos años después, se presentaron Wii Fit y su tabla. Fría recepción en la feria... y millones de unidades vendidas.

9



New Super Mario Bros. Wii

(Nintendo, Wii, 2009) En el E3 2009, golpe de efecto: Mario en Wii, en 2D, con control clásico y multijugador. Otro éxito colosal.

10



Nintendo Land

(Nintendo, Wii U, 2012) Ha sido el juego estrella de la conferencia de este año... ¿Será el nuevo fenómeno que acompañe a la Wii U?



10 curiosidades de Miyamoto

1 Hiroshi Yamauchi era el presi de Nintendo en 1977, cuando Miyamoto consiguió una entrevista de trabajo gracias a un amigo de su padre. Miyamoto se presentó ante Yamauchi con unas perchas con motivos de animales fabricadas por él. ¡Y le contrataron!

2 Empezó creando diseños como el aspecto del Color TV Game Block Kuzushi, consola que Nintendo lanzó en Japón en 1979.

3 En la actualidad, es el director general de la división de Entretenimiento, Análisis y Desarrollo (EAD) de Nintendo. Lo supervisa todo para darle su toque.

4 Nintendo prefiere que no hable de sus aficiones en entrevistas. Casi todas, como la jardinería, acaban convirtiéndose en juegos y es mejor no revelar ideas...

5 Dicen que le tiene manía a Donkey Kong Country porque tuvo que cambiar el aspecto de Yoshi's Island y darle ese toque "pintado a mano" para que no se viera eclipsado por los graficazos del clásico de Rare.

6 Le gustaba ir en bici al curro, pero por seguridad, le aconsejaron que dejara de hacerlo. Nintendo debe cuidar a su estrella...

7 Las leyendas urbanas sobre las cloacas de Nueva York llenas de cocodrilos y otras criaturas, inspiraron las tuberías y la ambientación subterránea del arcade "Mario Bros".

8 Es muy cauto a la hora de sumar nuevos "power ups" a los clásicos de Mario. Una de las últimas propuestas que rechazó fue... ¡un Mario esqueleto!

9 Es conocido (y temido) por pedir cambios en los juegos en el último momento para mejorarlos. Un ejemplo de implicación: en Ocarina of Time asumió la dirección porque no estaba convencido de cómo progresaba.

10 El presi de Nintendo, Satoru Iwata, se ha autoproclamado "el fan de Miyamoto número uno del mundo".

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Avances


Este es Bouncer, uno de los 8 gigantes. Habrá uno de cada clase, y solo con su fuerza podremos abrir ciertas zonas.



Wii · AVENTURA DE ACCIÓN · ACTIVISION · OTOÑO

Skylanders Giants

El suelo retumba en el mundo de los Skylanders. Parecen pasos de gigante...



Primer Contacto

Este juego es muy especial, porque el factor coleccionismo influye mucho. Os podemos asegurar que los nuevos muñecos gigantes son preciosos... y en el juego, demuestran su poderío.

Anunciado a bombo y platillo el pasado mes de febrero, Skylander Giants está destinado a competir con Inazuma Eleven Strikers y Epic Mickey el Poder de Dos como gran juego de Wii de aquí a final de año. Y, aunque no llegará a nuestras consolas hasta otoño, es un buen momento para hacer un repaso a lo que nos traerá la segunda parte de lo que ya puede considerarse una franquicia de éxito mundial.

El tamaño sí importa

La aventura será completamente nueva, con una trama que aun no se ha revelado, pero lo que sí sabemos es que tendrá nuevos protagonistas. Al menos 8 nuevas figuras de tamaño normal y otras 8 tamaño gigante, el doble de grandes. Ya hemos podido comprobar el acabado de algunas, y será impresionante. Además, estas figuras de "nueva generación" tendrán partes que se iluminarán solo con colocarla sobre el portal (mediante inducción), dando un toque de espectáculo al asunto. Y, hablando del Portal, el que tienes de Skylanders Spyro's Adventure es perfectamente compatible con el nuevo juego, que se pondrá a la venta con o sin él por si acaso. Y todos los Skylanders de primera generación serán compatibles y podremos jugar con ellos.

Comienza la aventura

Una vez empecemos a jugar, la aventura mantendrá el desarrollo ya conocido: ponemos sobre el portal al personaje que queramos (dos si jugamos a dobles) y le manejamos en el juego, cada uno con sus ataques únicos que mejoran con la experiencia. Acabamos con hordas de enemigos, exploramos las islas flotantes (con zonas sólo accesibles para Skylanders de una determinada clase) y resolvemos puzles. ¿Cambia la cosa con los gigantes? Bueno, no cambia, sino que se hace más grande: tienen ataques que barren a los enemigos pequeños, y su fuerza les permite acceder a zonas especiales saltando sobre losas de piedras que se rompen bajo su peso, o tirando de una cadena para acercar una isla sólo con la fuerza de sus brazos. Skylanders Giants traerá más novedades como arenas de batalla nuevas, y más desafíos para mejorar a nuestros personajes. Ah, y también habrá versiones para 3DS... y Wii U.

Primera impresión

- Los gigantes... MOLAN MUCHO.
- El desarrollo no ha evolucionado.



El desarrollo apostará de nuevo por el combate, los puzles sencillos y las grandes dosis de exploración.

También habrá nuevos personajes de tamaño normal, como Jet Vac. ¿Cuántos vendrán en el pack?

Wii ➲ AVENTURA ➲ DISNEY ➲ OTOÑO

Disney Epic Mickey 2

"El retorno de dos héroes" pintará nuestras Wii de magia.



Primer contacto

El arranque es más espectacular y dinámico que el de su predecesor. Oswald aporta variedad y la jugabilidad mantiene su esencia... pero la cámara necesita mejorar.

Con lo que se gastó en pintura para reconstruir el mundo de los dibujos olvidados hace casi dos años, Mickey se va a quedar blanco cuando vea todo patas arriba por culpa de un terremoto. Eso sí, por primera vez, el ratón formará tándem con su "hermano" Oswald, al que podrá controlar un segundo jugador en cualquier momento de la partida.

Un ayudante electrizante

Este concepto cooperativo también se extenderá al juego individual: gracias a la IA del juego, el conejo de la suerte usará sus orejas como helicóptero para llevar a Mickey en volandas, activar interruptores, electrocutar a los enemigos, o lanzar su brazo como un bumerán. Otra de las novedades afecta al apartado sonoro, que emulará los musicales del cine en vídeos como el que sirve de introducción. Entonces, empezaremos en la habitación de Mickey, y a través de la tele accederemos al laboratorio del mago Yen Sid, donde nos espera la mítica escena de las escobas bailarinas de Fantasía. Si las seguimos, acabaremos en un precioso mundo cósmico, donde se encuentra el pincel mágico, que volverá a ser nuestra principal herramienta.

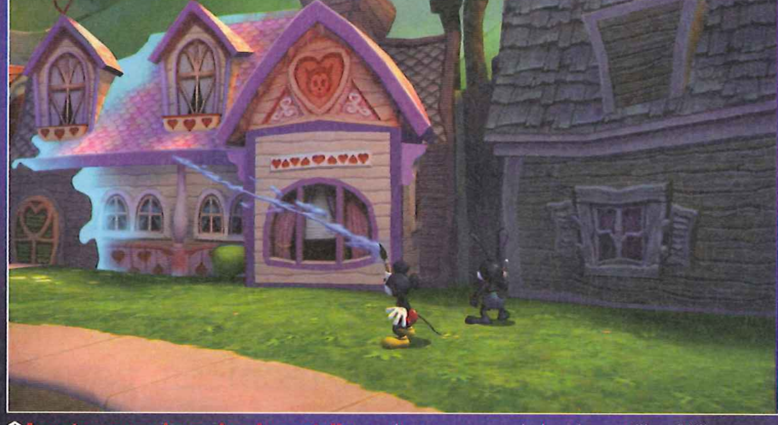
Brochazos de nostalgia

Gracias al pincel, ahora Mickey podrá levitar, además de pintar o disolver plataformas, enemigos y partes de los escenarios, cuyo





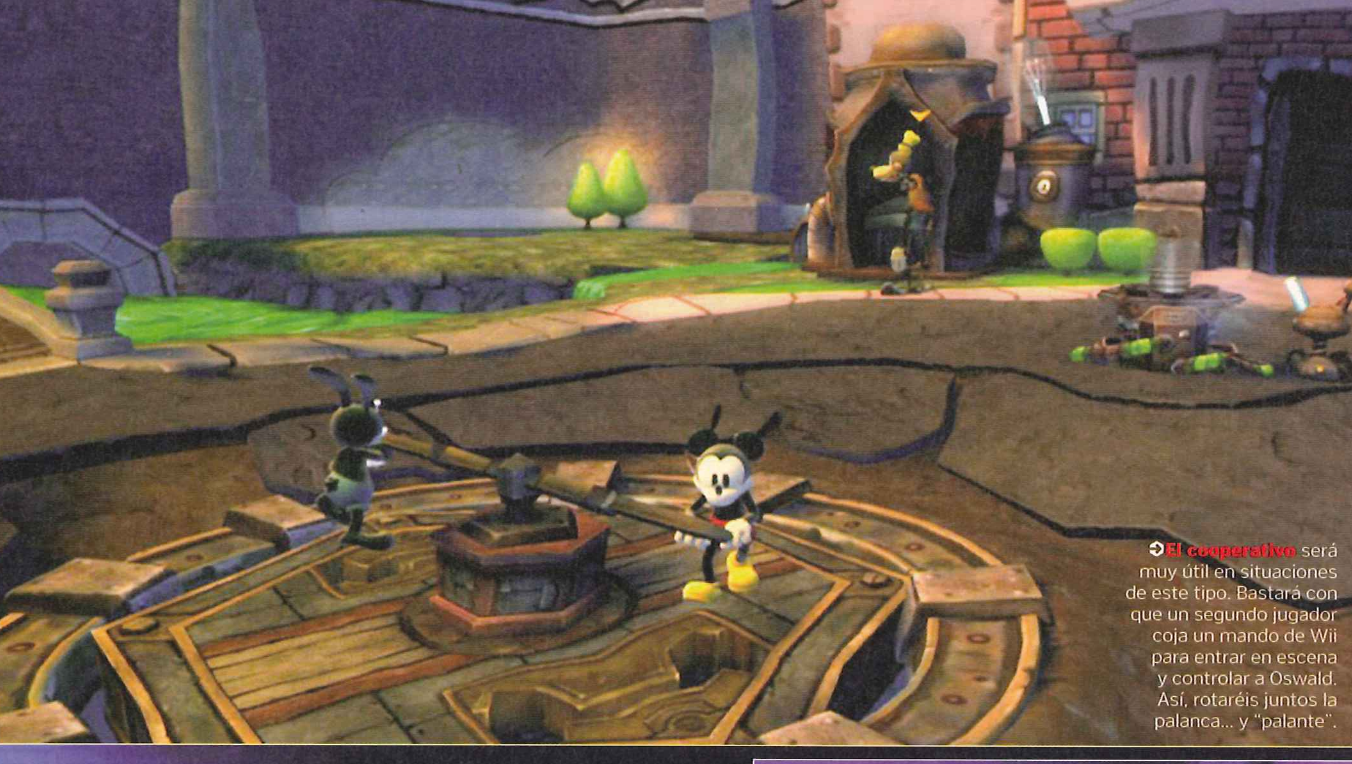
Los espejos serán los portales entre las distintas fases, como este fantástico mundo cósmico repleto de asteroides y estrellas, que se irán materializando a base de pintura.



Apuntaremos el mando a la pantalla y pulsaremos uno de los dos gatillos (Wiimote o nunchuk) según queramos pintar o disolver, pero habrá que reponer ambos depósitos.

EL PODER DE DOS

Están condenados a entenderse, y ahora más que nunca: los nuevos puzles requerirán la compenetración de ambos héroes, y si Mickey cae, Oswald lo revivirá con descargas eléctricas.



El cooperativo será muy útil en situaciones de este tipo. Bastará con que un segundo jugador coja un mando de Wii para entrar en escena y controlar a Oswald. Así, rotaréis juntos la palanca... y "palante".

APENAS VARIARÁ LA MECÁNICA ORIGINAL, PERO VISUALMENTE ESTARÁ MÁS CUIDADO

diseño goza de una mayor riqueza ambiental, como reflejan las vidrieras y la detallada biblioteca del castillo. Tampoco faltarán las fases de plataformas 2D inspiradas en viejos cortos de Disney. Ya hemos probado 'El viejo Molino' (1937), y aunque seguirán siendo facilitas, la cooperación entre Mickey y Oswald será necesaria para alcanzar los ítems más valiosos.

Primera impresión

- Más bonito y artístico.
- La cámara sigue rebelde.



Pintaremos rocas mágicas para abrirnos camino a nuestro paso.



Los combates permitirán unir tinta y electricidad gracias a Oswald.

Cómo tener las mejores técnicas en...

Inazuma Eleven 2

Hay muchas grandes técnicas, pero las que más destacan son las técnicas de grado. Son muy poderosas y pueden llegar a alcanzar el nivel G5 (grado 5).



Cada jugador llega a aprender 4 técnicas propias: algunas ya las tendrá cuando entre en tu equipo, y el resto las aprenderá al llegar a ciertos niveles de experiencia. Además, hay dos huecos libres para que les enseñes las técnicas que más te interesen a cada jugador mediante los cuadernos de técnicas.



Los cuadernos se obtienen de distintas maneras, como en cofres, en tiendas, hablando con personajes o en la sección Descargas. Además, podrás copiar las técnicas enseñadas de un jugador a otro hablando con el entrenador del Claustro Sagrado.





LA TIERRA Tiro, 70 PT, Montaña. Mark Evans, Nelly Raimon, Tom Skipper
Probablemente, el tiro más potente del juego. Gasta un montón de PT, pero un disparo de La Tierra en G5 es prácticamente un gol seguro.



TRIÁNGULO LETAL 2 Tiro, 64 PT, Bosque. Jude Sharp, Celia Woods
Lo aprenden los hermanitos Jude y Celia. Sin embargo, también puedes conseguir el cuaderno superando en nivel S la fila inferior de la Sra. Hartland.



TORMENTA DE FUEGO Tiro, 62 PT, Fuego. Axel y Syon Blaze, Verne Spring
La técnica que da nombre a una de las ediciones del juego. Lo aprenden Axel Blaze, su bisnieto venido del futuro Syon y Verne Spring de los 4 Magníficos.



AULLIDO DE LOBO Tiro, 62 PT, Aire. Shawn Froste, Canon Evans, Shadow
La técnica definitiva de Shawn Froste, tan potente como la Tormenta de Fuego pero en elemento aire. También la tienen Canon y Shadow.



DISPARO SAGRADO Tiro, 64 PT, Aire. Byron "Aphrodite" Love, Willy Glass
Un gran disparo que aprende Aphrodite en nivel 50. Sorprendentemente, Willy también lo aprende, aunque tendrás que llegar al nivel 99 con él.



PINGÜINO EMPERADOR Nº1 Tiro, 62 PT, Bosque. David Samford
El mejor tiro de Samford, cuyo cuaderno obtendrás si superas la fila de abajo del entrenador del Otaku (necesitas la llave del almacén por Descargas).





CABEZAZO MEGATÓN Tiro, 51 PT, Montaña.
Técnica de tiro que además puede bloquear los disparos rivales. El cuaderno te lo da el entrenador del Claustro Sagrado durante la historia del juego.



MURALLA INFINITA Atajo, 57 PT, Montaña.
Cuando llegues al final del juego, podrás encontrar al Sr. Veteran al norte del Instituto Raimon y comprarle esta magnífica técnica para tu portero.



SUPERPUÑO INVENCIBLE Atajo, 57 PT, Aire. Mark, Silvia, J. Cush
Esta técnica es muy efectiva para despejar el balón. Su punto débil es que no coge el balón con las manos y el rival puede atrapar el rebote.



MANOS INFINITAS Atajo, 57 PT, Bosque. LaChance, Autumn, Pullens, Jammen
Una de las técnicas de parada más fiables del juego. En ella, múltiples manos atrapan la pelota. Toda una garantía contra los tiros más duros.



COLMILLO DE PANTERA Atajo, 57 PT, Fuego. Joseph King
La técnica estrella de Joseph King. Además, puedes comprarle el cuaderno al Sr. Veteran en el Instituto Raimon cuando llegues al final del juego.

TÉCNICA ESPECIAL



TRIMANO CELESTIAL Atajo, 57 PT, Fuego.
Una de las mejores técnicas de portero, aunque sólo se puede conseguir a través de la sección Descargas. Se espera que esté disponible en breve.



Hay lugares en los que entrenar, lo cual es muy importante para mejorar a tus jugadores. No descuides ningún parámetro, pero te recomendamos que prestes especial atención al tiro en delanteros, a la defensa en porteros y defensas, y a la rapidez en todos los jugadores (excepto porteros).



Te decimos dónde entrenar cada aspecto: **Tiro**: Parque Deerfield, Calle Este Ehime. **Físico**: Estatua P. Deerfield, Mary Times. **Rapidez**: Pico del Norte de Hokkaido, Puerto Ehime. **Valor**: Pico del Norte (camino), Fukuoka. **Control**: Kioto, Okinawa.



Aguante: Claustro Sagrado, Osaka. **Defensa**: Torre de Tokio, Almacén Secreto.

El mes que viene, más técnicas.

Kid Icarus Uprising

El juego incluye tres paneles con 120 tesoros cada uno, una serie de retos de todo tipo. Te explicamos algunos de los que más nos han llamado la atención.

Palutena





SIN PRISA PERO SIN PAUSA

Completa el Cap. 9 en 28 minutos o menos.
Arma desbloqueada: Espada Palutena
En el Capítulo 9 libras el combate definitivo contra Medusa, y es uno de los capítulos más largos del juego. Tienes casi media hora para terminarlo a tiempo y desbloquear la posibilidad de obtener esta espada.



RESISTE EN EL LABERINTO

Completa el Capítulo 5 sin morir una sola vez (Intensidad 5.0 o superior).
Arma: Cañón depredador
Tómatelo con calma y avanza con cuidado. Si consigues los requisitos, recibirás un cañón depredador con atributos Resistencia +1, Tiro cargado atrás +2 y Combinación de golpes +1.



VELOZ CAPÍTULO INICIAL

Completa el Cap. 1 en 4 minutos o menos.
Don: Anticrisis Niv. 1
Consigue este don superando el primer capítulo del juego a toda pastilla. No tendrás tiempo para entretenerte mucho si quieres pasártelo en menos de 4 minutos, así que... ¡a darse prisa y a correr!

Viridi





DESCUBRIENDO PREMIOS

Abre 50 cofres del tesoro.
Arma: Brazal biónico
Es importante explorar los niveles a fondo para encontrar sus secretos y los cofres con todo tipo de premios. Cuando abras 50 cofres, te llevarás un brazal biónico con Defensa (disparos) +3 y Tiro teledirigido +2.



DEMUESTRA TU VALÍA

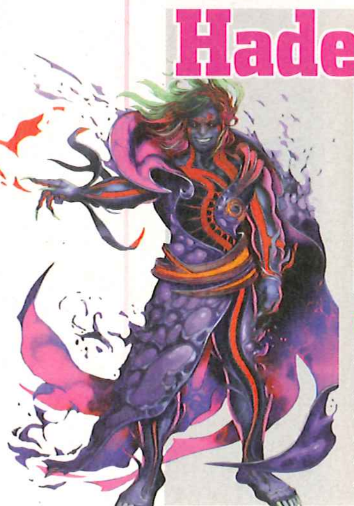
Completa todos los capítulos con Intensidad 5,0 o superior.
50000 corazones
Si consigues pasarte todos los capítulos con dificultad de mínimo Intensidad 5,0, tu recompensa será un gran puñado de corazones.



PASO POR PASO

C. 24: Derrota a Gaol antes que a Magno sin herir a Magno (Intensidad 5,0 o superior).
Arma desbloqueada: Espada de Gaol
Tendrás que empezar por centrar toda tu atención en Gaol con cuidado de que Magno no se lleve ningún golpe en la refriega hasta que hayas despachado a Gaol.

Hades





GRAN CANTIDAD DE CORAZONES

Reúne 1000000 de corazones en total.
Trofeo: Palutena petrificada
¿Crees que podrás coger hasta un millón de corazones? Tendrás que jugar mucho para ello, pero seguro que con el tiempo lo acabas consiguiendo. Después de tanto esfuerzo, esperamos que te guste el trofeo que te dan.



PASIÓN POR KID ICARUS

Supera las 100 horas de juego.
20000 corazones
¿En cuántos juegos has llegado a las 100 horas en tu vida? Seguro que solo en juegos muy especiales, que de verdad han significado algo para ti. ¿Es Kid Icarus: Uprising uno de ellos?



TRIUNFA EN EL MULTIJUGADOR

Derrota a 100 rivales en el multijugador.
Don: Interferencia Niv. 3
Kid Icarus: Uprising tiene uno de los mejores modos multijugador de 3DS. Seguro que le coges el gusto y jugarás muchas partidas, por lo que no deberías tardar mucho en demostrar tu habilidad a 100 contrincantes.





GOLPEANDO DE CERCA

Ejecuta 100 ataques cuerpo a cuerpo.
Don: Supersalto Niv. 1
Cada jugador tiene estilos con los que se siente más cómodo jugando, de lo cual también depende el tipo de arma que empuñe. Los que gusten de atacar cuerpo a cuerpo conseguirán este tesoro antes.



EL ARTE DE LA FUSIÓN

Crea 20 armas mediante fusión.
5000 corazones
La fusión es un aspecto fundamental del juego para conseguir mejores armas y aumentar así las capacidades de combate de Pit. Además, cuando realices 20 fusiones te llevarás estos 5000 corazones.

ARRASANDO EL BARCO PIRATA

Completa el Cap. 8 con 180000 puntos.
Música: El barco pirata espacial
Vas a tener que repartir mucha cera en el barco pirata y sus alrededores para conseguir un mínimo de 180000 puntos en el Capítulo 8. Tu recompensa será una nueva melodía para la colección de tu partida.



MASACRE EN LA BATALLA

Extermina a 230 enemigos en el Capítulo 14 y completa el capítulo.
Música: La batalla relámpago
Para añadir la melodía de este capítulo a tu galería musical, tendrás que cargarte a todo lo que se mueva y salir victorioso tras cumplir con tu carnicería.




A ECHAR CORAZONES

Vierte un total de 50000 corazones en el caldero maligno.
Trofeo: Ciclojuela
Ya sabes que cuanta mayor sea la intensidad en la que juegues, más corazones deberás invertir. Cuando hayas echado 50000, un trofeito más para tu colección.



DISFRUTANDO EL JUEGO

Supera las 50 horas de juego.
5000 corazones
Con todas las cosas que hay para hacer en Kid Icarus: Uprising, llegarás a las 50 horas de juego casi sin darte cuenta. Como recompensa por tu dedicación, el juego te obsequiará con unos corazones.



ACUMULA VICTORIAS

Gana 30 veces en "Luces y sombras".
Don: Teletransporte
Otro reto basado en tu historial de triunfos del multijugador. Empléate a fondo para llegar a las 30 victorias en "Luces y sombras", y demuestra que puedes llegar a ser un crack contra todo tipo de rivales.

UNA GRAN COLECCIÓN

Consigue 350 trofeos diferentes.
Trofeo: Medusa
Si consigues hacerte con una colección de 350 trofeos distintos, rápidamente pasará a ser de 351. Sin embargo, no te resultará fácil llegar a acumular tantos, aunque todo depende del tiempo y ganas que le eches.




UN RETO MUY INTENSO

Completa todos los cap. con Intensidad 9.0.
999999 corazones
Este desafío sólo es apto para los grandes jugones, y es sin duda uno de los retos definitivos de Kid Icarus. Es dificilísimo conseguirlo, pero si lo haces te llevarás una gran satisfacción y montones de corazones.



Cada tesoro es un reto diferente, y los hay de todo tipo como bien puedes ver en los ejemplos de estas páginas. Teniendo en cuenta que hay 120 por panel, en total son... ¡360! ¿Te ves con fuerzas para superarlos todos?



En un principio solo tendrás disponible el panel de Palutena, pero a medida que avances en el juego aparecerá el de Viridi y más adelante el de Hades.



Cada vez que superes un reto, desbloquearás una pequeña porción del panel al que corresponda. Revisa de vez en cuando los paneles para observar tus progresos y tus próximos objetivos.

Completar los tres paneles enteritos es un desafío al alcance de muy, muy pocos...

Próximo número

Sale el 10 Agosto

¡REGALO SUPER ESPECIAL DE INAZUMA ELEVEN CON EL PRÓXIMO NÚMERO!

EL FÚTBOL BUSCA DE NUEVO LA GLORIA

Vuelve Inazuma

Inazuma Eleven llegará a Wii en septiembre, y nosotros te vamos a contar cómo va a ser el desembarco de la serie de fútbol más deseada. Por fin, tras dos ediciones en la portátil, el fútbol busca la gloria en Wii.

¡LA REVIEW!

NEW SUPER MARIO BROS. 2

No solo nos querrás leer porque tendremos la review del megaéxito de 3DS, sino por un especial con los 100 mejores momentos Mario.

HEROES OF RUIN Y MARIO TENNIS OPEN

Trucos, secretos y claves para arrasar en los dos juegos más exitosos de 3DS: serás el mejor aventurero y vencerás a cualquier rival en la pista local y online.

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Director
Juan Carlos García Díaz
Director de Arte
Abel Vaquero
Subdirector de Arte
Augusto Varela
Redactor Jefe
Rubén Guzmán
Secretarias de Redacción
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores
Gustavo Acero, Samuel González, D. Atienza, Víctor Navarro, Nacho Bartolomé, Raúl García, Roberto J.R. Anderson, Luis Galán, Patricia Gamo, Jorge Puyol, Laura Gómez Navas

axel springer 

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
Directora General Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero José Aristondo
Directora de Producción y Distribución Virginia Cabezón
Director de Sistemas Javier del Val
Directora de Márketing Belén Fdez. Zori
Coordinación de Producción Roberto Rodas
Fotografía Asimétrica

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Directora de Publicidad Mónica Marín
Publicidad Noemí Rodríguez
Jefe de Servicios Comerciales Jessica Jaime
Coordinación de Publicidad Mónica Saldaña
C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

REDACCIÓN
C/Santiago de Compostela, 94 - 2ª planta
28035 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Suscripciones Telf. 902 540 777
Fax: 902 540 111
Distribución España
S.G.E.L.
Tel. 916 576 900
Asesor Serv. Producción
ASEDICT GESTION EDITORIAL S.L.
Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime RIVADENEYRA, S.A.
Tel. 916 833 311. Getafe (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992





Publicación controlada por



Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.

REVISTA OFICIAL NINTENDO · 20 AÑOS · REVISTA OFICIAL NINTENDO

Suscríbete ahora y elige uno de estos cuatro juegos para tu DS

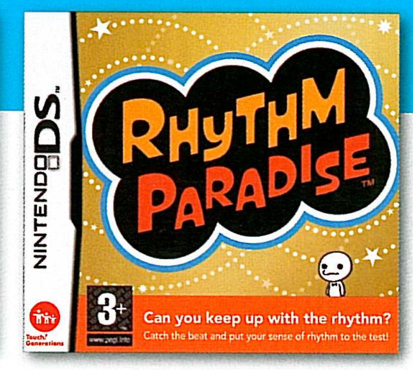
¡Ahorra dinero! Suscríbete y tendrás la revista en tu casa cada mes, pagando sólo 31,50 Euros. **¡Gastos de envío incluidos!** Te ahorras 10,50 Euros y además te llevas el juego de DS que prefieras. **¡Date prisa! Oferta limitada.**

Ahorra un **25%** y llévate un juego de DS

Solo por **31,50€** 12 números de tu revista









¡No lo dejes pasar! suscríbete en:

www.suscripciones-revistaoficialnintendo.com

Por tel.: **902 540 777** y por e-mail **suscripcion@axelspringer.es**

En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de Protección de Datos Personales, te informamos que tus datos personales formaran parte de un fichero propiedad de Axel Springer España, S.A. con objeto de gestionar su suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España, S.A. en la dirección c/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid. No se aceptan suscripciones fuera de España. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso

*Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Si el juego elegido se agota durante la vigencia de esta promoción, nos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.

237


KONAMI
Revista Oficial Nintendo
Nintendo
Castlevania
Lords of Shadow
MIRROR OF FATE
© 2012 KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED
mercurysteam


KONAMI
Revista Oficial Nintendo
Nintendo®
Castlevania
Lords of Shadow
MIRROR OF FATE
© 2012 KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED
mercurysteam



Revista Oficial Nintendo
Nintendo
New
SUPER
MARIO BROS.™ 2
TM, ®, NINTENDO 3DS ARE TRADEMARK OF NINTENDO. © 2012 NINTENDO.


Nintendo®
PROFESSOR LAYTON
AND THE
MIRACLE MASK™



Revista Oficial Nintendo
Nintendo®
Luigi's Mansion™
DARK MOON
TM, ®, NINTENDO 3DS ARE TRADEMARK OF NINTENDO. © 2012 NINTENDO.


Revista Oficial Nintendo
Nintendo
Luigi's Mansion
DARK MOON
TM. ®. NINTENDO 3DS ARE TRADEMARK OF NINTENDO. © 2012 NINTENDO.



HEROES OF RUIN™
Nintendo
n SPACE
HEROES OF RUIN™ © 2011 SQUARE ENIX CO., LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED.HEROES OF RUIN™ © 2011 SQUARE ENIX CO., LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED.HEROES OF RUIN™ © 2011 SQUARE ENIX CO., LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED.



Revista Oficial Nintendo
Nintendo
n SPACE
HEROES OF RUIN™
HEROES OF RUIN™ © 2011 SQUARE ENIX CO., LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED.HEROES OF RUIN™ © 2011 SQUARE ENIX CO., LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED.HEROES OF RUIN™ © 2011 SQUARE ENIX CO., LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED.